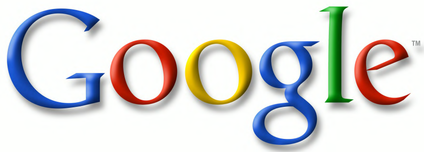


HANDLEIDING

TOT HET LEEREN VAN

HET SCHAAKSPEL.



Op de afbeelding van den Heer ELIAS STEIN.

Ziet, Schaakbeminnaars! in deez' beeltenis den held,
Die nooit verwonnen werd, op 't vierkant oorlogsveld,
En onverwinn'lijk bleef, bij 't klimmen zijner jaren;
Die kunde en vlug begrip, aan oordeel wist te paren;
Die nooit door trotschen waan, of hoogmoed werd bezield,
Maar, schoon hij steeds verwon, zijn zedigheid behield.
't Is Stein, die, in zijn kunst, steeds hooger wilde streven;
Hij stierf! maar altijd blijft zijn naam, zijn roem in leven.

J. de Quack.

HANDLEIDING

TOT HET LEEREN

VAN HET

SCHAAKSPEL,

NAAR HET HOOGDUITSCH

VAN DEN HEER

F. W. von Mauvillon.

DOOR

JAN DE QUACK.

Met het portret van ELIAS STEIN en inlichtende tabellen.

Eerste Deel.

Te Rotterdam, bij
MENSING en VAN WESTREENEN.
1828.

Aan

Den WelEdelen Gestrengen Heer

JACOBUS DIDERICUS JANSSEN;

RIDDER VAN DE ORDE VAN DEN NEDERLANDSCHEN LEEUW;

SECRETARIS EN ADVISEUR, BIJ HET DEPARTEMENT

VOOR DE ZAKEN DER HERVORMDE KERK

ENZ.

WelEdele Gestrenge Heer!

Sedert ruim dertig jaren, gedurende welken tijd ik de Eer had van met UEd. Gestr. bekend te zijn, en in uwe vriendschap te deelen, was het Schaakspel *eene van onze meest geliefkoosde uitspanningen, in die oogenblikken welke wij van onze ambtsbezigheden konden afzonderen.*

Wat was dus natuurlijker dan dat ik UEd. Gestr. de vrijheid verzocht om mijne vertaling, van het werk, over het Schaakspel*, van den Heer* F. W. von Mauvillon*, aan UwelEd. Gestr., als geoefend en bekend beminnaar van dit spel, met ware hoogachting, op te dragen. Ontvang mijnen dank WelEd. Gestr. Heer, voor uwe bereidwillige toestemming in dit verzoek.*

Voor u, WelEd. Gestr. Heer, zal er echter weinig of mogelijk wel niets leerzaams in gevonden worden; bovendien, voor u ware eene vertaling van dit werk

geheel en al onnoodig. — Maar uw naam aan het hoofd van dit boek, zal aan hetzelve eene meerdere waarde bijzetten, terwijl ik het niet mag ontveinzen dat het mijne eigenliefde streelt, dat ik, trotsch op de vriendschap van eenen man, die zoo onbegrensd de hoogachting van elk een verdient en ook geniet, de eer mag hebben om hem een gering bewijs van mijne hoogschatting te geven.

Ontvang dus dit boek, WelEd. Gestr. Heer, met die welwillendheid die u zoo eigen is, en zie in deze opdragt, niets anders dan een openlijk blijk van de hoogachting en van de vriendschap welke ik UwelEd. Gestr. zoo ongeveinsd toedraag.

WelEdele Gestrenge Heer!

UwEd. Gestr. dienstw. dienaar,

J. de QUACK.

VOORREDE

VAN

DEN VERTALER.

Het werk over het schaakspel *van den Heere* F. W. VON MAUVILLON, *kwam mij, toen ik hetzelve in handen kreeg, belangrijk genoeg voor, om hetzelve te vertalen en mijnen landgenooten aan te bieden. De tijd en de moeite die ik daaraan besteed heb, zijn mij rijkelijk beloond, door hetgeen ik daardoor geleerd heb, want hoezeer de nederigheid des auteurs, zoo op den titel des boeks, als in zijne voorrede, dit zijn werk als een onderrigt voor leerlingen en pas beginnende wil doen voorkomen, zal men bij het bestuderen van hetzelve weldra overtuigd worden, dat geoefende schaakspelers daarin eenen niet onaanzienlijken voorraad van aanwijzingen en leerrijke lessen zullen vinden, ja zelfs op meer dan eene plaats positiën en onverwachte wendingen zullen aantreffen, welke zij veelligt niet zouden hebben kunnen vermoeden.*

Eenige weinige misstellingen en feilen, die ik in dit werk heb gevonden, heb ik, door noten, aan den voet der bladzijden, aangewezen en opgehelderd; niet dat ik mij vermeten wil den kundigen MAUVILLON, *dien ik personeel ken, en dien ik, als een zeer goed schaakspeler, gaarne den rang boven mij wil afstaan, te berispen, maar om dat ik, van de waarheid overtuigd, dat het bijna onmogelijk is om een werk, zoo als dit, vrij van feilen of misstellingen te schrijven, gaarne het mijne*

wilde toebrengen, om hetzelve zoo na aan de volkomenheid te doen grenzen als mogelijk is.

Wanneer dit boek het geluk heeft van aan eerstbeginnende schaakspelers den weg tot het beoefenen van dit edele spel aan te wijzen, wanneer het meergevorderden eene meerdere kunde, een beter overzigt en eene betere berekening in sommige positiën kan doen verkrijgen, en wanneer het door meesters in de kunst, niet worde afgekeurd of als nutteloos beschouwd, dan zal het mij streelen dezen moeijelijken en langdurigen arbeid ondernomen en voleindigd te hebben.

DE VERTALER.

Beverwijk,
den 30 *November* 1828.

VOORREDE

VAN

DEN AUTEUR.

Het zoude overbodig zijn, indien ik, bij de menigte van werken, die over het schaakspel *geschreven, en in het licht gekomen zijn, even zoo als de meesten, van derzelver schrijvers, hebben gedaan, het een of het ander ter ontschuldiging wilde aanvoeren, waarom ik het aantal van deze werken, door dit mijn boek, nog vergroot. Ik geloof niet dat ik zoodanig eene niets beteekenende regtvaardiging noodig heb, die toch, in het wezen van de zaak niets anders beteekent, dan:* ik weet dat ik iets zeer overtolligs in de wereld breng, doch de zucht daartoe kon ik geenen wederstand bieden.

Wanneer men, zoo als het ook wel niet anders kan zijn, in andere boeken, over het schaakspel, *gedeeltelijk zal vinden hetgeen ik, in dit mijn werk, voordraag, zoo zal men evenwel, in geen van allen, alles vinden en te vergeefs zou men dezelven van het eerste tot het laatste doorzoeken, om eene menigte van die onderwerpen te vinden, welke men in dit boek zal aantreffen. Ik durf dus zeggen dat ik iets nieuws, iets dat nog niet gezegd is, over het* schaakspel, *in het licht geef, waaromtrent ik slechts wil aanvoeren, het eerste en het elfde hoofdstuk, het voleindigen der partijen, van beide de zijden en de ophelderingen, gegeven door de bijgevoegde tabellen, iets dat bijna aan alle boeken, over het* schaakspel *geschreven, ontbreekt, waardoor het bestuderen van dezelven,*

droog, langwijlig en vervelend, niet alleen, maar ook minder duidelijk, minder bevallelijk wordt.

Om ondertusschen uit geen te hoog standpunt beoordeeld te worden, moet ik den lezer verzoeken niet uit het oog te verliezen, dat ik voor dezulken die het schaakspel niet kennen, een begrijpelijk, duidelijk leerboek heb geschreven, en dat ik aldus niet gepoogd heb, iets nieuws te willen leeren aan dezulken die meesters in de kunst zijn. Deze zullen waarlijk weinig belangrijks in mijn werk vinden, maar wel datgene wat hun reeds voor langen tijd bekend was, doch gansch anders is het ten aanzien van leerlingen, voor dezen klaar en duidelijk te zijn, hen in niets in duisterheid te laten en hun van alles wat zij, als schaakspelers, noodig hebben te weten, een volkomen begrip te geven, was mijn oogmerk. Indien dus mijn werk beoordeeld mag worden, verzoek ik dit wel voornamelijk in het oog te houden, en dat men zich in het geval van eenen leerling verplaatse, en daarnaar overwege of ik, voor zoodanig eenen, duidelijk en verstaanbaar heb geschreven, en of ik hem ook verkeerde begrippen doe vormen, of dat ik hem iets overtolligs heb voorgedragen, en eindelijk of ik eene trapsgewijze leerwijze heb gevolgd, welke voor den leerling doelmatig is.

Het zij verre van mij, dat ik mij zou willen doen voorkomen als een meester in het s c h a a k s p e l, integendeel, ik reken mij zelven onder de middelmatige spelers, en ik draag in dit boek, alleen slechts voor, hetgeen ik van eenen, als zoodanig bekenden, eersten schaakspeler, E. Stein, (*) *in den loop van een jaar, als medelid van*

(*) Elias Stein werd in den jare 1748 te *Vorbach* bij *Straatsburg* geboren, en in den jare 1812 overleed hij in *s'Gravenhage*. Hij was de sterkste schaakspeler, niet alleen in de Nederlanden, maar zelfs in gansch Europa, en stond met Philidor, Stamma en andere eerste schaakspelers gelijk. Hij werd door den laatsten erfstadhouder, den Heere Willem V, Prins van *Oranje* enz., enz., enz., benoemd tot leermeester, in dit vak, van hoogst-

sen schaakgenootschap, waarvan hij honorair lid was, zoo wel onder het spelen als door zijne mondelinge lessen heb geleerd, en hetgeen ik tot mijn eigen nut heb opge-

deszelfs zonen, den thans regerenden koning der Nederlanden, en diens verstorvenen broeder Prins FREDERIK, veldmaarschalk in Oostenrijkschen dienst, en voor deze zijne doorluchtige leerlingen, schreef hij voornamelijk zijn algemeen bekend werk, onder den titel van: *nouvel essai sur le jeu des echecs, avec des reflections militaires, sur ce jeu, a la* Haije, hetwelk reeds sedert langen tijd onder de zeldzaamste en gezochtste werken, over dat spel, alom geacht is. (†)

STEIN kon zich de *positie* van een spel zoodanig in de gedachten prenten, en het zich ook terwijl het gespeeld werd blijven voorstellen, dat hij niet alleen, zoo als andere meesters in het schaakspel, meer dan eene partij tevens kon besturen, maar zelfs daarbij eene partij biljard spelende, twee spellen op het schaakbord speelde, die hij altijd won, en daarbij doorgaans ook overwinnaar op de biljard bleef. Hij heeft nooit zijnen meester gevonden en is als onoverwonnen schaakspeler van deze wereld gescheiden. Hoe bescheiden, hoe zedig hij ondertusschen over zijne bekwaamheid en onoverwinnelijkheid dacht, heb ik in mijne inleiding gezegd.

STEIN bragt het schaakspel in Holland in zwang, en daar hij tot leermeester van de jonge prinsen van *Oranje* benoemd werd, kon het niet missen of dit spel moest weldra in alle goede gezelschappen worden ingevoerd. Hij die van STEIN geen onderrigt gekregen had, diens oordeel werd niet voor geldig gehouden. Iedereen drong bij hem aan om les bij hem te nemen, en hij kon naauwelijks aan de menigvuldige uitnoodigingen die hij kreeg, voldoen, daar alle vreemde gezanten, de grooten des lands en voorname reizigers zich bij hem vervoegden, gedeeltelijk om van hem te leeren en gedeeltelijk om den roem te hebben van met eenen eersten meester te hebben gespeeld; zoo als hij ook dikwerf werd uitgenoodigd, om voorname schaakspelers in den gezelligen omgang met zijnen raad bij te staan, en ook eindelijk de partij te beslissen. Zijne voornaamste en beste leerlingen waren de prins van WALDECK,

(†) Dit werk is nooit bij de boekhandelaars verkrijgbaar geweest, doch zoo er thans nog exemplaren van te bekomen zijn, zou men die kunnen vinden bij des geachten schrijvers zoon, dokter in de geneeskunde, in *'s Gravenhage.*

gelukkig ben dat mijn werk hem bevalt, om mij deswege eenige meerdere inlichtingen te geven, want veelligt zou ik in het vervolg, daarvan nog gebruik kunnen maken, zoo als ook van alle teregtwijzingen, indien ik onverhoopt hier of daar eenen misslag heb begaan. Waarom mij zoodanige aanmerkingen niet alleen welkom zullen zijn, maar om welken ik zeer dringend verzoek, die te mogen ontvangen.

INLEIDING.

Van alle bekende spellen is het schaakspel het oudste, en n weerwil van deszelfs ouderdom, evenwel nog bemind en n zwang. Geen ander spel kan zich op zulk een voorgt beroemen. Het damspel, billardspel, kegelspel, het olven en dergelijken zijn op verre na zoo oud niet en nog inder zoo algemeen bekend. Welk een invloed de mode p het kaartspel heeft, is algemeen bekend, en de reden daarvan is zeer natuurlijk. Er is geen spel dat zooveel belang inboezemt, zoo zeer de eerzucht opwekt en het denkvermogen zoodanig bezig houdt, als het schaakspel. De billard, de kegel en kolfbaan, de kaats en maliebaan en meer andere spellen, waarbij eene ligchaamsoefening gevorderd wordt, worden ook als zoodanig beschouwd en beoefend. *Het* damspel, domino en dergelijken kunnen wel voor eene korte poos tijdverdrijf verschaffen, doch derzelver eenvormigheid begint eindelijk te vervelen, en voorzeker zijn er weinigen die zich gedurende zes of acht uren met dergelijke spellen kunnen bezig houden, zonder de grootste verveling te ondervinden, terwijl daarentegen eene belangrijke, ingewikkelde partij, op het schaakbord, de uren als minuten doet vervliegen, en de beide spelers steeds bezig houdt, zonder dat zij er aan denken, om het schaakbord e verlaten. Het kaartspel kan den beminnaar daarvan alleen an de speeltafel boeijen, wanneer men om geld speelt, en ijne winzucht wordt gaande gehouden; maar het schaakpel wordt zeer zelden om geld gespeeld en al ware het t men dit spel ook om geld speelde, zoo zou het belang, t men in het winnen van eene partij stelt, ten zij, dat de om waarom men speelt zeer hoog ware, niet verhoogd unnen worden, dewijl men op éénen avond gewoonlijk niet

meer dan een paar partijen speelt en het vooruitzigt om, bij eene matige som, waarom men speelt, veel te winnen daardoor verijdeld wordt. Daarbij komt nog dat menig liefhebber van het schaakspel, bij het verliezen van eene partij, oneindig onaangenamer aandoeningen gevoelt dan menig dobbelaar bij het verliezen van eene belangrijke som in het hazardspel; ja ik heb eenen man gekend die genoodzaakt was om zich van het schaakspel te onthouden, dewijl hij, bij het verliezen van eene partij, doorgaans in onmagt viel of een toeval op de zenuwen kreeg. Dat het verlies van eene partij op het schaakspel altijd eene onaangename gewaarwording ten gevolge heeft en den speler oneindig langer hindert dan het verliezen van een *robert whist*, of eene *sansprendre*, dit heeft voorzeker elke schaakspeler meer dan eenmaal ondervonden en voornamelijk wanneer het winnen van eene partij, in een gezelschap of op eene openlijke plaats, ten gevolge kan hebben dat men daaruit de betrekkelijke sterkte der beide spelers bepalen kan en dat de eerzucht der spelers daardoor nog meer wordt aangevuurd.

Maar wat kan dan toch wel de reden zijn dat het schaakspel, door de gansche wereld heen, als het voortreffelijkste beschouwd wordt; dat de liefhebberij, welke men daarvoor heeft, nooit vermindert, maar dat integendeel, de schaakspelers, naarmate zij sterker worden, ook meer smaak daarin krijgen? deze reden bestaat alleen daarin dat het onmogelijk is om het in dit spel tot de volmaaktheid te brengen, en ten anderen dat men het verlies van eene partij nooit aan geluk of ongeluk of aan een bijzonder toeval kan wijten, maar wel aan des verliezers onoplettendheid, onkunde of onvoorzigtigheid.

Het ligt in den aard van de zaak dat eene kunst, die nog niet uitgeleerd is, altijd iets aantrekkelijks heeft, wanneer wij namelijk dat genen wat wij willen leeren en beoefenen, binnen de grenzen van ons vermogen achten en wij de bekwaamheid daartoe, in ons zelven, kunnen en moeten vinden — zoo als het, van eene andere zijde beschouwd, zeer zeker alleronaangenaamst op ons moet werken, wanneer

wij eene poging, waarvan de goede uitslag alleen van ons zelven afhangt, zien mislukken en dit onaangename gevoel moet ons dan aansporen om alles aan te wenden ten einde eene meerdere bekwaamheid en volkomenheid te erlangen en te verkrijgen, en wel veel meer dan ten aanzien van dat geen waarin wij, door oorzaken of voorvallen, die niet van ons afhangen, eenig verlies of teleurstelling ondergaan.

De beste whist of omberspeler kan zijn geld aan eenen kruk verliezen, zoo hij geene goede kaarten krijgt; en om sichzelven goede kaarten te geven is niet in zijne magt, dit strekt hem dan tot eenen troost in zijn verlies en in een omgekeerd geval, wanneer hij wint kan hij niet zoo volmondig bij zichzelven zeggen, zoo als een schaakspeler kan doen: «ik heb het spel door mijne meerdere *bekwaamheid* gewonnen."

Er zijn zulke volleerde billardspelers die eene partij achter elkander kunnen uitspelen, zonder dat de andere speler eenen enkelen stoot doet; wat kunnen dezen nu toch nog meer leeren? maar dit is gansch anders met den schaakspeler; deze kan nooit zeggen: » ik ben meester van mijn spel." Telkens komen hem nieuwe gevallen voor en hij moge een sterke speler zijn, hij vindt toch nu en dan iemand die sterker speelt, nooit kan hij het zoo ver brengen dat hij te voren weet wat er bij elken stand van zaken gedaan moet worden.

Alle bekende groote schaakspelers, zoo als Philidor, Stamma, Allgaier, Stein, Koch en anderen, zullen dit moeten bekennen. Een van dezen, wiens leerling ik geweest ben, heeft dit meer dan eenmaal verklaard, alsmede dat hij, wegens zijnen verkregen roem in het schaakspel, niet gaarne eene partij willende verliezen, altijd, wanneer hem vreemde of onbekende spelers voorkwamen en hem tot het spelen van eene partij uitnoodigden, dit niet gaarne en niet dan daartoe genoodzaakt aannam, alvorens hij zoodanig eenen vreemden met eenen anderen had zien spelen en dat hij dan nog altijd met de grootste oplettendheid speelde, dewijl deze bescheiden man, wiens werk, over het schaakspel, een der besten van dien aard

is, en die gedurende eene reeks van jaren, tot aan zijnen dood toe, nooit overwonnen werd, steeds tot eenen grondregel stelde dat het schaakspel nooit geheel volleerd kon worden, waarbij hij dan zeide: » er zijn voorzeker sterker spelers dan ik en wanneer ik eenen onbekenden schaakspeler zie, vrees ik altijd mijnen meester in hem te zullen vinden." (*)

Met regt mag men dus het schaakspel als het edelste en vernuftigste van alle spellen achten, en hetgeen elkeen, die aanspraak op den naam van een beschaafd man kan maken, moet kennen en waaraan hij voorzeker menig een aangenaam uur te danken heeft.

Bijna in alle Europesche landen vindt men schaakgezelschappen, van welken die te *Parijs* en die te *Londen* wel de voornaamste zijn. In genoegzaam het gansche Oosten, is het schaakspel het algemeene spel. De grootste mannen, van alle eeuwen, hebben dit spel, als eene aangename uitspanning bemind en beoefend, en het met vlijt bestudeerd. Zeer vele boeken zijn daarover geschreven en de voornaamste schaakspelers vindt men in de geschiedenis opgeteekend.

Hij, die dit spel met opmerkzaamheid bestudeert, zal meer en meer overtuigd worden dat men niet volleerd kan worden; dat het ontelbare middelen, zoo wel om aan te vallen als om te verdedigen, aanbiedt; dat het zeer geschikt is om het verstand te scherpen; dat men telkens daarin eene menigte afwisselende veranderingen vindt; dat het eene nooit vervelende en onkostbare uitspanning is; dat het den tijd op eene aangename en nuttige wijze verkort, en dat men, hoe langer men dit spel speelt en beoefent, meer en meer van deze waarheden overtuigd wordt, en de onmogelijkheid meer en meer beseft om het zoo ver in hetzelve te brengen, dat men bij alle gelegenheden de beste zetten zal doen, en om altijd, in netelige omstandigheden, eene wending aan het spel te geven, die niet alleen tot redding uit het gevaar dienstig kan zijn, maar die dikwerf ook de

(*) De auteur bedoelt hier den Nederlandschen schaakspeler Elias Stein.

overwinning ten gevolge kan hebben. Het zoude dus nutteloos zijn veel meer ter aanbeveling van dit spel te zeggen, daar deszelfs waarde zoo algemeen erkend wordt.

De uitvinding van het schaakspel verliest zich in de vroegste voor-eeuwen, en de naauwkeurigste nasporingen hebben daaromtrent niets met zekerheid kunnen bepalen, dan alleen dat *Indië* het land is van waar het tot ons is overgekomen, en dat het ook derhalve daar uitgevonden moet zijn. Van daar heeft het zich over *Arabië* (in den uitgestrektsten zin genomen) naar *Indië*, aan de andere zijde van den *Ganges*, en over het gansche Oosten verspreid, en is aldus, over *Turkije* naar *Europa* overgebragt. Wanneer men daaromtrent nadere opheldering en verlangt te hebben, leze men het werk van WAHL, (*) hetwelk over dit onderwerp de beste aanwijzingen opgeeft, en uit zijne nasporingen kan men het volgende besluiten.

1°. Het schaakspel is in de *Indië*, aan deze zijde van den *Ganges*, uitgevonden; wanneer is onbekend, dewijl de oudste oorkonden niet opklimmen tot aan den tijd van deze uitvinding; van daar is het, naar *Opper-Azië* en naar *China* overgebragt, en dit moet ook al vroeger zijn geweest als de oorkonden die wij uit de voor-eeuwen bezitten.

2°. In de zesde eeuw is het in *Perzië* bekend geworden, van daar naar *Arabië* overgebragt en zoo vervolgens naar het Westen gekomen. Waarschijnlijk door middel van de kruistogten.

3°. Volgens hetgeen algemeen verhaald wordt, gaf een merkwaardige oorlog aanleiding tot de uitvinding van dit spel, in een Indisch rijk, hetwelk door sommigen *Cachemir* en door anderen *Lanka* genoemd wordt, doch hetgeen ongetwijfeld hetzelfde rijk moet zijn. Aanvankelijk moet het gediend hebben tot vermaak en tevens tot onderrigt

(*) Der Geist und die Geschichte des Schachspiels bei den Indiern, Perzern, Arabern, Türken, Sinesen und überige Morgenländern, Deutschen und andern Europäern von S. F. GÜNTHER WAHL. *Halle* 1798 in der Curthschen buchhandlung.

van den vorst dezes rijks, in wiens huis deze omstandigheden voorvielen.

4°. De personen, wier geschiedenis door dit spel wordt voorgesteld, waren twee prinsen, wier namen door het Persische verhaal worden opgegeven als THALACHAND en GKAO; doch daar deze namen meer Perzisch dan Indisch zijn, moet men vooronderstellen dat de ware namen dezer prinsen onbekend zijn.

5°. Kort daarna werd de uitvinding van het schaakspel aan dat zelfde hof gedaan, en wel onder den opvolger van GKAO, welke RAVAN geheten zou hebben, en wel in dien tijd toen deze door RAMA beoorloogd werd. RAMA is evenwel een naam, die men aan verscheidene beroemde vorsten in *Indië* heeft gegeven, en wel voornamelijk komt dezelve voor in den Indischen fabeltijd en dien ten gevolge zoude men den tijd der uitvinding kunnen bepalen tot in die voor ons nog duistere eeuwen; doch daar ook latere vorsten dien naam hebben gedragen, zou men, dit in aanmerking nemende, niet zoo hoog behoeven op te klimmen.

6°. Daar, volgens eene Iersche kronijk, het schaakspel reeds in de tweede eeuw in *Ierland*, en twee honderd jaren voor CHRISTUS geboorte, in *China* bekend zou zijn geweest, en daar er in die kronijk ook nog wordt gesproken van eene Indische oorkonde welke van eene nieuwe tezamenstelling van het schaakspel bijna duizend jaren voor CHRISTUS geboorte gewaagt, zoo zouden wij, zonder in eene groote dwaling te vervallen, de uitvinding van dit spel en de daartoe aanleiding gegeven hebbende gebeurtenis tusschen de vier honderd en de duizend jaren, voor CHRISTUS geboorte, kunnen bepalen.

7°. De naam des uitvinders wordt in het algemeen opgegeven als te zijn NAZIR DAHIR of ZIZA BIN DAHIR, doch daar deze een Arabische naam is, zoo blijft de ware naam, die toch Indisch zou moeten zijn, onbekend.

Bekend is de geschiedenis dat de vorst, ten hoogste te vreden zijnde over de uitvinding en de daarstelling van het schaakspel, aan den uitvinder daarvan de vrijheid gaf, om daarvoor eene belooning te vragen, welke hij wilde, en

dat deze daarop verzocht om beschonken te worden met zoovele graankorrels, als er zich, volgens eene *géometrische progressie*, zouden opleveren, wanneer men de vier en zestig vakken van het schaakbord, telkens bij verdubbeling daarmede belegde, namelijk op het eerste vak *een*, op het tweede *twee*, op het derde *vier*, op het vierde *acht*, op het vijfde *zestien* en zoo vervolgens. Hoe klein deze belooning, zoo oppervlakkig beschouwd, ook moge schijnen, zoude men veelligt op de gansche aarde zooveel koren niet kunnen vinden, als deze vier en zestig-malige verdubbeling uitmaakt, want de hoeveelheid graankorrels op het zestiende vak bedraagt reeds 32768, welke eene maat uitmaakt die door de Arabieren *kadahh* genoemd wordt, op het twintigste vak vinden wij dus 16 zulke maten, welke eene nieuwe maat uitmaken, die *waiba* genoemd wordt, en zoo vermeerdert het van maat tot maat, tot dat wij op het veertigste veld gekomen zijnde, eene geheele korenschuur zouden vol hebben. Het vijftigste vak levert reeds eene hoeveelheid van duizend vier en twintig schuren op, welke door de Arabieren *Medina* (eene stad) wordt genoemd, waaronder men den voorraad van koren voor eene stad, van eene niet onaanzienlijke grootte, moet verstaan, om dezelve voor eenen zekeren tijd te voeden, en daar nu het vier en zestigste vak het getal van 16384 steden aanbiedt, die zich voorzeker op de gansche aarde niet bevinden, kan men nagaan hoe ontelbaar groot het getal der graankorrels zou moeten zijn.

Al is ook de waarheid van dit verhaal niet geschiedkundig te bewijzen, zoo mag men toch wel vooronderstellen, dat zulk een vernuftig en scherpzinnig man, die het schaakspel heeft uitgevonden, daarvoor niet gaarne eene gewone belooning zou ontvangen hebben, maar veel liever den vorst, op zulk eene vernuftige wijze, heeft willen doen opmerken, dat zijne uitvinding boven alle belooning verheven was.

Uit het hier voren aangehaalde, blijkt dus voldingend dat het schaakspel als het oudste spel beschouwd moet worden, en eene niet geringe waarde moet hebben, dewijl het sedert

zoovele eeuwen nog steeds bemind en gespeeld wordt; het lievelingspel van gansche natiën is, zoo als bij de Arabieren, de Turken, de Persianen, de Indianen en anderen; door alle beschaafde menschen op prijs wordt geschat, en door de grootste monarchen en de beroemdste mannen gespeeld wordt. Er zijn zelfs vorsten die het niet beneden hunne waarde geoordeeld hebben, om over dit spel te schrijven, zoo als bijvoorbeeld de geleerde hertog van *Brunswijk*, AUGUSTUS, die in het jaar 1619, onder den naam van GUSTAAF SELENUS een groot werk daarover heeft uitgegeven.

Even zoo schadelijk dikwerf andere spellen voor geest en ligchaam worden, zoo voordeelig werkt het schaakspel op beiden. Een jongeling die smaak in het schaakspel vindt, en het daarin verder dan het middelmatige wenscht te brengen, kan daarmede zijne ledige uren, op eene aangename, tijdverdrijvende en kostelooze wijze, doorbrengen, het zij door met anderen te spelen, het zij met dit spel te bestuderen of de werken, die daarover geschreven zijn, met aandacht te lezen. Terwijl anderen in losbandige vermaken, bij onzinnige hazardspelen derzelver gezondheid benadeelen en derzelver geld verspillen, en daardoor zich aan een kwellend naberouw blootstellen, vindt de schaakspeler het grootste genoegen in de beoefening van dit onschadelijke spel, en vindt daarbij den volgenden dag geene reden, om zich wegens het gebruik van zijnen tijd te beklagen. Het geduld en de volharding welke zoo dikwerf, ja meestal den jongeling ontbreken, leert hij bij het schaakspel, en deze deugden komen hem in zoovele andere aangelegenheden te pas. Zijn vernuft en zijn verstand worden daardoor gescherpt; hij leert nadenken en overleggen, en zal, zoo hij zich dit, bij het spel, heeft eigen gemaakt, ook voorzeker bij alle andere voorkomende zaken doen. Wanneer hij zich de moeite geeft om over het schaakspel na te denken, dan zal hij gewis weldra daaruit de schoonste grondstellingen afleiden.

» *Overleg eer gij iets onderneemt. Veracht geene kleinen of geringen, want dezen kunnen u veelligt nog de grootste*

diensten bewijzen. Stel elk een op zijne regte plaats, waar hij, volgens zijne bekwaamheden, het meeste nut kan doen. Zoek den veiligsten en naasten weg om uw doel te bereiken, doch neem nooit dien, welke wel de naaste schijnt, doch op welken gij onoverkomelijke hinderpalen zult ontmoeten. Veracht uwen vijand niet, hoe gering hij ook moge zijn, hij kan u nog te eenigen tijd benadeelen, wanneer gij hem niet de magt daartoe beneemt, als dit in uw vermogen is. Verlies nooit den moed, ja zelfs niet als gij in de moeijelijkste omstandigheden zijt, want men weet niet hoedanig men nog gered kan worden." Deze en nog veel meer regelen leeren wij bij het schaakspel. Dikwerf heeft men het ook als eene voorstelling van den oorlog beschouwd, en de denkende krijgsman kan ook uit dit spel menig eene nuttige gevolgtrekking afleiden. Hoe meer men over het schaakspel nadenkt, hoe meer men zal ondervinden, hoe geestig en vernuftig deszelfs zamenstelling is, en dat men het bij vele omstandigheden als een wezenlijk leerboek kan gebruiken, hetwelk ons de schoonste grondregelen aanschouwelijk maakt en bewijst.

Het zou overtollig zijn om meer te zeggen, tot aanbeveling van een spel dat eigenlijk geene aanbeveling behoeft. Hij die dit spel wil leeren en zich niet alleen vergenoegt, wanneer hij den loop der stukken kent, de stukken op het schaakbord zonder eenig doel of overleg, van het eene op het andere vak weet te plaatsen, maar zich de moeite geeft om daarbij na te denken en de wezenlijke kunst van het spel te doorgronden, zal voor deze studie weldra de schoonste belooning krijgen; om dezen den weg daartoe gemakkelijk te maken en eenen zekeren leidraad daartoe aan de hand te geven, is dit werk dienstig, hetwelk zich van alle andere boeken, over het schaakspel geschreven, daardoor onderscheidt, dat ook zij, die dit spel niet anders dan bij naam kennen, hetzelve daardoor, zonder eenige medehulp van anderen, kunnen leeren; zij pogen slechts alles wat daarin vervat is duidelijk te verstaan en te begrijpen, en doorloopen dit boek niet vlugtig, maar geven op alles acht, want ofschoon ik zoo duidelijk, als mij mogelijk was, heb

mede hebben, en zich enkel en alleen tot eene figuurlijke daarstelling des oorlogs bepalen, en ten gevolge van derzelver grooten omvang, derzelver meerdere kosten, meerdere moeijelijkheid in het spelen en grootere langdurigheid eener partij, voorzeker niet zoo algemeen zullen worden als het schaakspel.

Dat het schaakspel voorheen invloed gehad heeft op het maatschappelijk leven, en op bijzondere omstandigheden, daarvoor zijn genoegzame bewijzen voorhanden. In *Engeland* ontleent de *Chancelor of the Exchequer* zijnen naam daarvan; vele familien en steden voeren daarvan iets in hun wapen, (*) of zijn daarnaar genaamd; (**) bij andere steden is dit spel bij alle inwoners bekend, en wordt daar algemeen beoefend; (***) men heeft zelfs erfmakingen daar op gegrond welke, door op bepaalde tijden gewonnen partijen, verkregen moesten worden. Gouvernementen en vorsten hebben het dikwerf tot een voorwerp van derzelver opmerkzaamheid gemaakt. (****) Bij sommige volken, in den voortijd, moesten de jongelingen derzelver bruid, door het winnen van eene partij op het schaakbord verdienen. In het oosten heeft men het schaakbord magiesch gebruikt en daardoor zamenstellingen van getallen uitgevonden die eenige zonderlinge uitkomsten opleverden, (*****) welke de sterrewigchelaars zich ten nutte wisten te maken bij het doen van voorzeggingen.

Ik zou al te wijdloopig worden indien ik al die voor-

(*) Bijvoorbeeld *Rochlitz*, den rokken of toren of kasteel of burg.

(**) *Schachstädt*, Schaakstad.

(***) Ströbeck.

(****) Lodewijk IX, koning van *Frankrijk*, verbood het, door een edikt; den monnikken; in de middeleeuwen zegt men dat het ook verboden is geweest; onder de republiekeinsche regering in *Frankrijk* gaf men aan de stukken eene andere benaming.

(*****) Bijvoorbeeld de nommers van de vakken van 1 tot 64 zoodanig te plaatsen dat al de rijen, in alle rigtingen zoo wel de diagonale en horizontale als de perpendikulaire lijnen eene en dezelfde som opleveren, zie tabel A N°. 1.

treffelijke mannen wilde opnoemen die als beminnaars van het schaakspel bekend zijn. Door gansch *Azië* is, van de vroegste tijden, het schaakspel de geliefkoosde bezigheid van alle natien en volken geweest; de Califs, de Sultans, alle grooten, wier namen in de geschiedenis met roem bekend zijn, waren goede schaakspelers; TAMERLAN vond zelfs een meer uitgebreid schaakspel uit; ook de westersche vorsten en grooten waren en zijn nog vereerders en liefhebbers van dit spel. FREDERIK *de Groote* was een sterk schaakspeler; LAUDON, KAUNITZ, LASCIJ waren harstogtelijke beminnaars daarvan en de Spanjaarden oefenden zich voorheen zoo sterk in dat spel dat zij, als zij zich op reis bevonden, zonder bord en zonder figuren, alleen in hunne gedachten, met elkander speelden. Groote geleerden hebben zich ijverig daar mede bezig gehouden en het derzelver opmerkzaamheid niet onwaardig gekeurd, om moeijelijke nasporingen dien aangaande te ondernemen. De oosterschen hebben inzonderheid veel daarover geschreven en de namen der voornaamste schaakspelers, voor de nawereld, opgeteekend. Ook in de Westersche landen is veel daarover geschreven, zoo als men in het 12de hoofdstuk van dit werk kan zien. Door gansch *Europa* zijn de namen der *sterkste* schaakspelers bij elkeen, uit den beschaafden stand, bekend, en overal worden STAMMA, PHILIDOR, STEIN en meer anderen met achting genoemd. De schaakgezelschappen te *Parijs*, te *Londen* en te *Edimburg*, die zeer veel beroemde mannen onder derzelver medeleden tellen, houden zich onophoudelijk onledig met dit spel, met elkander, door middel van briefwisseling, te spelen, zelfs zoo dat toen er eenige jaren geleden eene partij, tusschen de schaakgezelschappen van *Londen* en *Parijs*, zou gespeeld worden, de engelschen eene telegraphische linie, op eigene kosten, wilden daarstellen, om de zetten van beide de zijden spoedig aan elkander bekend te maken; doch het schijnt dat deze partij, uithoofde van staatkundige aangelegenheden, geenen voortgang heeft gehad.

Het hier boven gezegde zal wel genoegzaam zijn om elkeen te overtuigen dat het leeren, beoefenen en spelen van het

schaakspel niet onder de tijdverkwistende bezigheden behoort, maar integendeel onder de nuttige tijdkortingen kan gerekend worden. Te dien einde heb ik dit boek geschreven, ten behoeve van dezulken, die dit spel in het geheel niet kennen, en ik heb daarbij getracht het ledigen, dat men in andere werken, over het schaakspel, vindt, hierin aan te vullen, zoo dat er weinig zal zijn of de schaakspeler zal het in dit werk vinden. Hij die het ondertusschen in handen neemt om iets daaruit te leeren, dien verzoek ik om het opmerkzaam te bestuderen, want alleen door eene groote oplettendheid en studie is het mogelijk om het, in dit spel, boven het middelmatige te brengen.

VERKLARING

der teekenen en verkorte woorden, benevens eenige ophelderingen tot beter begrip van den tekst en van de tabellen.

LETTERS,

ter aanduiding van de stukken op de tabellen.

Witte stukken.	Zwarte stukken.		
R	*R*	Koning	*Roi.*
D	*D*	Koningin	*Dame.*
T	*T*	Toren	*Tour.*
F	*F*	Looper	*Fou.*
C	*C*	Paard	*Cavalier.*
P	*P*	Pion	*Pion.* (*)

Z beteekent *Zwart.*
W » *Wit.*
Sch » *Schaak.*

(*) Daar de woorden *koning* en *koningin* beide met eene K en de woorden *paard* en *pion* beide met eene *P* beginnen, heb ik het duidelijkheidshalve noodig geacht, de eerste letters van de fransche benamingen, der stukken, te bezigen; welke allen van elkander onderscheiden zijn.

De vertaler.

De letters op de tabellen, zijn altijd zoodanig geplaatst, dat wanneer twee tegen over elkander zittende spelers, de tabel voor zich hebben, elk van hen de letters regt voor zich heeft, waardoor men minder gevaar loopt in verwarring te geraken of de letters welke tot het spel van zijne partij behooren voor zijne eigene letters, of omgekeerd, aan te zien.

Om het aantal der tabellen niet tot in het oneindige te vermeerderen, vindt men op verscheidene schaakborden, in de tabellen voorkomende, meer dan een geval of stelling geplaatst. Men zie derhalve wel toe dat, zoo men de, in dit boek opgegevene, partijen of voorbeelden, wil naspelen men alleenlijk die stukken op het schaakbord opzet, welke in den tekst worden aangewezen, en de anderen, schoon op de figuur aangewezen, geheel weglate, tot dat men, bij eene volgende gelegenheid naar de andere stukken, op de tabel voorkomende, verwezen wordt.

Op de figuren vindt men, over het algemeen, de vakken waarop de *mat* plaats heeft, en de vakken op welke het stuk staat dat *schaak* en *mat* geeft, op de vier hoeken afgeschrapt, doch dit heeft alleen plaats op die figuren waarop weinige letters voorkomen, dewijl die waarop meer letters staan anders te vol, en daardoor onduidelijk, zouden worden.

Bij de opgaven, ter verklaring van enkele gevallen gegeven, moet men niet vooronderstellen dat altijd de doelmatigste *positie* en de beste *zetten* zijn aangegeven, want om dit, bij elke gelegenheid, nauwkeurig uit te rekenen zou eenen eindeloozen arbeid hebben gekost. Men houde slechts op het oog dat alles zoo duidelijk mogelijk wordt aangewezen, doch waar evenwel deze nauwkeurigheid volstrekt noodig was, heeft men dezelve ook betracht.

Om de figuren niet met letters te overladen, en daardoor onduidelijk te maken, heeft men bij de aangegevene voorbeelden alleen die stukken, die volstrekt noodig ter verdediging of dekking zijn, ook wezenlijk op de figuren opgeteekend, alhoewel alle anderen, die deze dekking of verdediging ondersteunen moeten, er niet op gevonden worden.

Daar de lezer de tabellen steeds voor zich kan nemen, zoo heeft men, bij het verzetten der stukken, alleen dat vak aangeduid, waarop zij geplaatst moeten worden, evenwel met uitzondering van die gevallen; wanneer een ander gelijk stuk, denzelfden zet kan doen, als wanneer dit, door opgave van het nommer van het vak waarop het staat, wordt aangeduid.

Om die zelfde reden wordt het wegnemen van een stuk, niet door een bijzonder teeken aangegeven, dewijl het van zelf spreekt, dat wanneer een stuk zich op een vak moet plaatsen, waar reeds een vijandelijk stuk staat, dit vijandelijk stuk genomen moet worden. Waar evenwel de ruimte op de figuren het veroorloofde, daar is alles volledig en duidelijk uitgedrukt en alleen daar waar het noodzakelijk was, om geene verwarring te veroorzaken, zijn deze bekortingen gebezigd, zoo als bij de opening van een spel en bij het eindigen van eene partij.

Waar het niet bijzonder is aangewezen in de aangevoerde voorbeelden, zoo als voornamelijk in het 6de hoofdstuk; zoo houde men het daarvoor dat de witte de eerste zet hebben.

Bij de hierna volgende, *verklaring der bij het schaakspel voorkomende kunstwoorden en benamingen*, wordt § 10 gewag gemaakt van *vereenigde* en *verbondene boeren* (*pions liés*) maar in den loop van het werk, zal men deze twee onderscheidene benamingen bij afwisseling vinden, dewijl zij bij de meeste spelers voor eene en dezelfde beteekenis gelden.

VERKLARING

DER

BIJ HET SCHAAKSPEL VOORKOMENDE KUNST-WOORDEN EN BENAMINGEN.

1. SCHAAK.

Dit woord moet de speler altijd zeggen, wanneer hij den vijandelijken *koning* aanvalt, om zijne tegenpartij te waarschuwen en opmerkzaam te maken, dat hij zijnen *koning* op eene veilige plaats zette, of denzelven met een ander *stuk* of *pion dekke*. Wanneer de speler, bij het bedreigen van den vijandelijken *koning*, verzuimt om dit woord te zeggen, en wanneer zijne tegenpartij niet ziet dat zijn *koning* wordt aangevallen, dan gaat de partij haren gang, tot zoo lang dat een der beide spelers het ziet en aantoont, dat zijn eigen *koning* of die van zijne partij *schaak* staat, dat is, dat hij door een of ander *stuk* of *pion*, van zijne tegenpartij, genomen zou kunnen worden, waarop deze dan, zoodra hij aan den *zet* is, zijnen *koning* moet verplaatsen of *dekken*.

Bij eenen regtstreekschen aanval zal men niet ligt verzuimen *schaak* te zeggen, zoo als bijvoorbeeld, als men zijn *paard* van 36, Tabel A. N°. 2. op 19 zet, om den *koning* op 2 aan te vallen. Doch daarentegen kan dit gemakkelijk plaats hebben en geschiedt ook dikwijls, wanneer men door het ontblooten van een of ander *stuk* den *koning schaak* geeft, zoo als bijvoorbeeld, wanneer de zwarte den *pion* van 33 op 41 plaatst, en de witte denzelven met zijnen *pion* van 50 neemt, waardoor de *toren* op 58 ontbloot wordt, en hij den *koning* op 2 *schaak* geeft. Zoo nu de speler daarbij

2

niet *schaak* zegt, en zoo de tegenpartij dit niet opmerkt, dan is het mogelijk dat de witte *mat* kan worden terwijl de zwarte nog *schaak* staat. Wanneer dit gebeurt dan heeft de zwarte de partij gewonnen; doch als wij vooronderstellen dat de witte, nadat deszelfs *koning mat* is gezet, dezen misslag ontdekt, dan zoude de zwarte zoodra hij weder aan den *zet* is, deze *schaak* moeten opheffen, hetgeen alsdan voor eenen *zet* gerekend wordt, hoewel de witte toch altijd op eene andere wijze *mat* is.

Wanneer men zijne tegenpartij, bij het doen van eenen *zet*, wezenlijk *mat* zet; dan moet men zeggen *schaak* en *mat* of wel enkel *mat*. Wanneer men alleen *schaak* zeide, zou men daardoor te kennen geven, dat men de gevolgen van dien *zet* niet berekend had, en aldus niet wist dat de vijand door dezen *zet mat* was of het spel verloren had.

Alleen is men verpligt het *schaak* zetten van den *koning* te waarschuwen; ten aanzien van andere *stukken*, zelfs dan wanneer het de *koningin* geldt, is men daartoe niet verpligt.

2. MAT.

Aldus noemt men de stelling van den vijandelijken *koning*, wanneer hij door een van onze *stukken* wordt aangegrepen, en noch door verplaatsing, noch door zich te dekken, noch door het wegnemen van het hem bedreigende *stuk* zich kan redden, of zoo hij dit al kan doen, daardoor weder onder het bereik van eenig ander hem vijandelijk *stuk* komt te staan. Zoodra als dit het geval is wint men de partij en het spel is geëindigd.

In N°. 2 van Tabel A, is de *koning mat* door het verplaatsen van het *paard* van 36 op 19, want op 1 kan hij niet gaan, dewijl hij den *toren* die op 9 staat moet duchten, op 3 kan hij ook niet gaan dewijl hij daar onder het bereik des *loopers* van 21 komt, den *toren* op 9 kan hij ook niet nemen, dewijl hij daardoor zichzelven *schaak* zet voor den *looper* op 27 en voor het *paard* op 19, en even min kan hij zich op 10 of 11 plaatsen, dewijl deze beide vakken door den *toren* op 9 bestreken worden, en aldus moet hij

die de witte *stukken* speelt, bij het zetten van zijn *paard*, op 19, zeggen: *schaak* en *mat* of *mat* alleen.

3. OPEN MAT OF SCHAAK.

Echec ou mat découvert, zoodanig noemt men den *zet*, waardoor, bij de ontblooting van eenig *stuk*, den vijandelijken *koning* wordt aangevallen en *mat* gezet. Zoo wordt, bijvoorbeeld in dezelfde figuur, de *koning* op 2 *mat* gezet, wanneer de witte *pion* op 50 den zwarten *pion* op 43 neemt, en daardoor een *open* of *geopend schaak* en *mat* geeft, wanneer namelijk 9, 21 en 27 zoodanig bezet zijn, als dezelve bij deze figuur worden aangewezen.

4. BESLOTEN MAT.

Mat étouffé, wordt genoemd zoodanig eene *mat*, waarbij de vijandelijke *koning*, den aanval niet kan ontwijken, uithoofde dat al de vakken rondom hem bezet zijn. Deze *mat* geschiedt meestal met het *paard*. Zoo wanneer, bijvoorbeeld de *koning* op 64 staat, (weder in dezelfde figuur) dan zal het *paard* van 30 op 47 springende *schaak* en *besloten mat* geven, dewijl de *koning* op geene der naburige vakken kan gaan of iets nemen kan, dewijl dezelven of door zijne eigene, of door vijandelijke gedekte *stukken* bezet zijn, even zoo zou de *looper* van 6 op 13 gaande, den *koning* op 4 eene *beslotene mat* kunnen geven. Zie Tabel A. N°. 3, hetgeen ook bovendien nog kan geschieden door de *koningin* van 14 op 13 te brengen.

5. BLINDE MAT.

Mat aveugle, wordt genoemd eene niet aangekondigde *mat*. Wanneer bijvoorbeeld, in het bij N°. 1 aangevoerde spel, door het ontblooten van den *toren* op 58 de zwarte *schaak* en *mat* wordt, en de witte het vergeet om *schaak* en *mat*, of *mat* te zeggen, dan zou dit eene *blinde mat* zijn. Indien de witte dit nog in tijds ontdekt, dan is de

partij voor hem gewonnen, doch wordt hij door de zwarte alvorens *mat* gezet dan heeft de witte het verloren.

Ook nog op eene andere wijze kan eene *blinde mat* plaats hebben, wanneer bijvoorbeeld, op Tabel A. N°. 4, de zwarte *toren* van 6 op 62 gaat, en de witte *koningin*, om den *koning* te dekken, op 59, 60 of 61 gezet wordt, dan neemt de zwarte *toren* van 62 de *koningin*, op welke van deze drie vakken zij ook gezet is, en wanneer dan de witte *koning* op 49 gaat, zonder dat de zwarte het ziet dat zijn *toren* op 25 dit vak bestrijkt, dan is dit ook eene *blinde mat*, doch bij opmerkzame spelers zal dit zeer zelden gebeuren.

6. REMISE.

Dat is eene partij welke door geenen der beide spelers gewonnen kan worden, en aldus onbeslist blijft; dit kan op onderscheidene wijzen plaats hebben: vooreerst wanneer het aan *stukken* ontbreekt om *mat* te zetten, bijvoorbeeld, wanneer de beide *koningen* alleen op het bord zijn overgebleven, of ook wel nog *stukken* bij zich hebben, waarmede geene *mat* kan gezet worden. In zoodanig een geval breekt men de partij terstond op. Ook kan het *remise* worden door de bijzondere stelling der *stukken* en de daaruit ontstaande *positie* van het spel, al ware het ook dat men *stukken* genoeg heeft om *mat* te zetten, doch dit niet durft ondernemen, uithoofde dat men zijne *stukken* niet kan verplaatsen zonder zelf gevaar te loopen van *mat* te worden gezet. Zoo bijvoorbeeld, zouden de zwarte op Tabel A. N°. 5, volgens de sterkte en het getal der *stukken* den witten zeer wel *mat* kunnen zetten, wanneer hij niet verpligt ware zijnen *toren* steeds op de rij tusschen 9 en 16 te houden, dewijl anders zijn eigen *koning mat* zou worden, wanneer de witte zijnen *pion* van 18 op 10 schuift. De witte laat zijnen *looper* op de rij voor de *pionnen* van den zwarten heen en weder gaan, en wanneer een van deze *pionnen* vooruit wordt geschoven, neemt hij die een voor een weg. De *toren* zoude eenen *pion* in het voort-

takken wel kunnen dekken, bijvoorbeeld, hij ging op 12 en de witte met deszelfs *looper* op 36, dan de zwarte met den *pion* van 19 op 27, welke dan door den witten met den *looper* genomen wordt, waarop de zwarte den *pion* van 28 op 36 zou moeten spelen, die door den *looper* genomen wordt, waardoor hij zich onder het bereik van den *toren* stelt, maar zoo deze den *looper* nam, dan ware de zwarte *koning mat*, en hij moet aldus het spel onbeslist laten of hetzelve *remise* maken. Den *pion* op 9 te nemen zou niets kunnen baten, want dan zoude de witte den *toren* met den *pion* van 18 nemen, en met deszelfs *looper* al de *pionnen*, naarmate zij vooruit gezet worden, wegnemen, waardoor het op het laatst *pat* zou worden.

Dit spel zoude dan op de volgende wijze te spelen zijn:

1. W. *looper* op 27, Z. *toren* op 9 neemt den *pion*, *schaak*. Wanneer hij dezen *pion* niet nemen wil dan gaat hij op de rij 9 a 16 heen en weder, de witte doet dat zelfde met zijnen *looper* op de rij van 9 a 63, zoo de zwarte *pionnen* vooruitkomen neemt de witte die met zijnen *looper*, den eenen na den anderen weg, en het spel blijft hetzelfde.
2. Wanneer de *toren* op 9, den *pion* genomen heeft en de *pion* van 18 neemt den *toren* op 9 dan gaat de zwarte *pion* van 55 op 63 en wordt *koningin*, of hij speelt een' anderen *pion* vooruit.
3. De witte *looper* neemt de *pion* op 63, of welke *pion* er ook voorwaarts moge geschoven zijn, en de zwarte *pion* gaat van 19 op 27, die dan ook weder genomen wordt.
4. De witte *looper* neemt op 27 den *pion*, en zoodanig worden alle *pionnen*, naarmate zij worden voortgeschoven, genomen.

Er is een derde middel om *remise* te maken, namelijk door den vijandelijken *koning* in een voortdurend *schaak* (*echec perpétuel*) te houden, zonder dat hij daar iets tegen doen kan, waaruit dan volgt dat de partij moet worden opgebroken. Wanneer nu de stand der partij het toelaat om zoodanig eene *remise* te maken wordt zulks voorname-

lijk dan gedaan, wanneer men in het geval is van de partij te kunnen verliezen als men den vijandelijken *koning* uit den *schaak* laat ontkomen. Maar zoodanig eene *remise* is ook dan nog aan te raden wanneer de beide spellen gelijk staan, en het voordeel aan geene der beide partijen is toe te kennen. Beter *remise* dan verloren, het eerste heeft men dan stellig zeker, en wanneer men even sterk in stukken, en daarbij even bekwaam in het spelen is, hangt het winnen of verliezen zeer dikwerf van eene kleinigheid af. Wanneer bijvoorbeeld de partij stond zoo als Tabel A. N°. 4. en de witte was aan den *zet* dan zoude hij de partij *remise* of *echec perpétuel* kunnen maken door zijne *koningin* op 24 te plaatsen en aldus *schaak* te geven en vervolgens niet anders dan op 23 en 24 te spelen; hetgeen des te noodzakelijker zou zijn, dewijl hij zekerlijk en zigtbaar *mat* is wanneer hij ophoudt *schaak* te geven.

En eindelijk is er nog eene vierde manier om *remise* te maken; wanneer namelijk het spel zoodanig staat dat beide partijen slechts eenen *zet* kunnen doen, zonder dat hun spel daardoor eene minder goede *positie* krijgt. Geen van beiden wil dan niets anders dan onophoudelijk denzelven *zet* spelen waardoor dan het spel onbeslist blijft. Dit geval gebeurt wel niet dikwijls, doch wanneer hetzelve evenwel plaats heeft en vooral dan, wanneer er nog vele *stukken* op het bord staan, dan is het aan te raden, deze *positie* op te schrijven om daarna op zijn gemak alle mogelijke berekeningen door te loopen, ten einde te onderzoeken of er wezenlijk niet anders aan te doen ware geweest, zonder dat men daardoor eenig nadeel leed. Op Tabel A. N°. 6 vindt men eene *positie* die duidelijk aantoont dat zoo de witte eenen anderen *zet* doet, dan den *koning* van 34 op 43 en heen en weder denzelfden *zet*, en de zwarte van 30 op 21 en heen weder, het spel verloren zou zijn voor hem die het eerste daarvan afwijkt. Wilde de witte den *pion* op 26 nemen, dan zou de zwarte *pion* op 55 kunnen voortgaan en *koningin* worden, en dit zou hetzelfde geval zijn als de zwarte *koning* den witten *pion* op 58 nam want dan ging de *pion* op 29 *dam* halen. Speelde de witte *koning*

op 43 en de zwarte *koning* op 21, de witte *koning* op 36 en de zwarte *koning* op 30, de witte *koning* op 45, de zwarte *pion* van 26 op 34 de witte *koning* op 36 de zwarte *pion* van 34 op 42, dan moet de witte *koning* zich op 43 stellen of de *pion* op 42 zou *koningin* kunnen halen waarom hij volstrekt niet anders kan spelen dan van 43 op 50 heen en weder. Onder de opgegevene *einden van het spel* zal men meer voorbeelden van *remise* vinden.

7. PAT.

Pat of *mat suffoqué*, is de *positie* van een spel waarin de *koning* wel niet onmiddellijk wordt aangevallen en *schaak* gezet, doch zich niet kan bewegen zonder zich *schaak* te zetten en er ook geen ander *stuk* verzet kan worden dan juist alleen die *koning*. Volgens den algemeene regel moet zulk eene partij als *remise* geacht worden, hoezeer er vele spelers zijn die beweren dat hij die zijnen partij *pat* gezet heeft, het spel verliest, (*) en daarom is het noodzakelijk, als men met eenen ons onbekenden speler speelt, zich daaromtrent, alvorens met elkander te verstaan. Anderen weder willen dat hij die *pat* gezet wordt de partij half verloren heeft, doch dit kan alleen te pas komen wanneer men om geld speelt. In de figuur Tabel A. N°. 5, zou de *koning*, *pat* zijn, zoo de zwarte moest spelen, en er behalve de *stukken* op 9, 17 en 18, geene anderen op het bord stonden. Zoo *pat* zetten geene *remise* ware, maar als verloren beschouwd moest worden, zoo zou de zwarte, indien al de *stukken* op het bord stonden, zoo als zij in deze figuur voorkomen, *pat* kunnen maken, door eerst al zijne *pionnen* door den *looper* te laten nemen, en dan met zijnen *toren* den *pion* op 9 nemende *schaak* te geven, hetgeen den witten noodzaakt om dien *toren* met zijnen *pion* te nemen hetwelk ten gevolge heeft dat de zwarte *koning* zich niet kan bewegen even min als de nog overgebleven

(*) In Engeland heeft men het spel met zeer veel roems gewonnen wanneer men zich kan laten *pat* zetten.

zwarte *pion* op 48. In de opgegevene *einden van het spel* zal men verscheidene partijen vinden, die met *pat* moeten eindigen.

8. IN SCHAAK ZETTEN, OF IN SCHAAK STAAN.

Mettre ou être en prise, zegt men van een *stuk* dat door een ander *stuk* wordt aangevallen, en door hetzelven genomen kan worden, voornamelijk dan, wanneer het nemende *stuk* niet hernomen kan worden, of van eene mindere waarde is als dat hetwelk genomen wordt. Zoo staat op Tabel A. N°. 2. de *koningin en prise* voor den *pion* op 56, en zoo zij dezen *pion* nam zoude zij zich *en prise* zetten voor den *toren* op 8. Dikwerf zet men een *stuk en prise* of laat hetzelven *en prise* staan, om zijne tegenpartij uit te lokken tot het weg nemen van zoodanig een *stuk*, dewijl men daardoor dikwerf eenig voordeel kan verkrijgen, waarom het dan ook allerraadzaamst is, wanneer onze tegenpartij eenig *stuk en prise* zet, of *en prise* laat staan, om zeer naauwkeurig de gevolgen te berekenen welke uit het nemen van zoodanig een *stuk* zouden kunnen voortvloeijen en om zich te overtuigen of het geene krijgslist is, waardoor de vijand ons in het net tracht te lokken. Bijvoorbeeld op Tabel A. N°. 4. zoude de zwarte den *toren* van 6 op 54 kunnen plaatsen en denzelven voor de *koningin en prise* zetten. Doch dit zoude niets anders dan eene krijgslist zijn, want zoo de witte den *toren* neemt zoo kan de zwarte hem oogenblikkelijk *mat* zetten, door zijnen *toren* van 25 op 57 te plaatsen, alwaar hij door het *paard* op 42 gedekt is. De witte moet dus om zich van de *mat* te redden den *toren* op 25, met zijnen *toren* van 57 nemen, en zijne *koningin en prise* laten voor den *toren* op 54. (Men begrijpt ligtelijk dat de hier aangehaalde figuur, in dit geval, alleen ter opheldering wordt gebruikt, want de zwarte kan den witten *koning* oogenblikkelijk *mat* zetten, en wel op tweederlei wijzen.)

9. VERDUBBELDE PIONNEN.

Pions doublés, deze benaming geeft men aan twee *pionnen* die, op dezelfde rij, de een achter den anderen staat, bijvoorbeeld op 36 en 44. Dat door het nemen van eenig *stuk*, met eenen *pion*, dit geval dikwerf plaats heeft kan men zeer gemakkelijk begrijpen, want wanneer bijvoorbeeld op Tabel A. N°. 2. de *pion* van 50, den *pion* op 43 neemt dan zijn de beide *pionnen* 43 en 51 verdubbeld.

Hoe zeer zoodanig eene *positie* niet altijd nadeelig is zoo poogt men toch altijd zoodanig eene verdubbeling te vermijden, dewijl buiten alle andere gevallen, de mogelijkheid om *koningin* te halen daardoor bezwaarlijker wordt gemaakt, en bovendien daardoor eene rij op het bord voor den vijand open staat.

10. VEREENIGDE EN VERBONDENE PIONNEN.

Pions liés, zoodanig noemt men twee of meerder *pionnen*, die naast elkander of wel zoodanig staan, dat de eene den anderen dekt. Bijvoorbeeld, de *pions* op Tabel A. N°. 5 zijn *verbondene pionnen*, en die op Tabel A. N°. 3. op 51, 52, 53 en 54 zijn *vereenigde pionnen.*

11. ALLEENSTAANDE PION.

Pion Isolé, zoodanig wordt de *pion* genaamd, die door een' anderen *pion* niet meer gedekt of verdedigd kan worden, hetgeen dan plaats heeft wanneer de *pionnen* te wederzijde genomen of vooruitgeschoven zijn, zoo als bijvoorbeeld Tabel B. N°. 3, op 36.

12. ALLEEN OVERGEBLEVEN KONING.

Roi depouillé, wordt de *koning* genaamd, die al zijn stukken verloren heeft en alleen op het bord is overgebleven. Sommige spelers hebben den regel aangenomen, dat den

koning ten minsten nog een stuk moet overblijven, en dat *Roi depouillé* gelijk staat aan *remise*. Ook daaromtrent is het dus noodig dat men, voor de partij eenen aanvang heeft genomen, daarover eene afspraak heeft gemaakt, dewijl zoodanig eene bepaling, eene gansch andere wijze van spelen vordert, en aanleiding tot veel meer *remises* kan geven, dan een gewoon spel. Met dat al is dit eene bepaling, welke ten onregte gemaakt wordt, dewijl de algemeene regel alleen *mat zetten* voorschrijft, als het middel om de partij te winnen en van geene bijzondere voorwaarden, daaromtrent gewaagt. Zoo *Roi depouillé*, *remise* maakt, dan moet men vooral daarop letten, dat men den *koning* slechts zulk een stuk laat waardoor het *mat zetten* niet verhinderd kan worden en het beste daartoe is een *pion*, dien men vast zet, en dat men daarentegen van zijne eigene stukken zooveel tracht over te houden dat men daardoor verzekerd zij den vijand *mat* te kunnen zetten. Hierop moet men ondertusschen reeds bij tijds denken, en wel voornaamlijk dan, wanneer de meeste *officieren* (*paarden*, *loopers*, *torens*) en *pionnen* reeds van het bord, en met en benevens de *koningin* genomen zijn. Staat bijvoorbeeld, het spel zoo, als op Tabel A. N°. 7 wordt aangegeven, dan zoude men het op de volgende wijze kunnen spelen:

1. W. T van 20 op 17 neemt *T* en geeft *schaak*
Z. *R* op 17 neemt den *toren* of *R* op 26 of *R* op 54
2. W. F » 57 » hetzelfde » hetzelfde
Z. *R* » 26 » *R* op 35 » *R* op 42
3. W. P » 51 » hetzelfde » hetzelfde
Z. *R* » 34 » *R* op 42 » *R* op 51
4. W. P » 23 » hetzelfde » hetzelfde of T op 18
Z. *R* » 42 » *R* op 51 » wat hij wil
5. W. P » 15 » T » 18 » haalt *koningin* en wint
Z. *R* » 51 » wat hij wil
6. W. P » 7 haalt *koningin* » haalt *koningin* en wint
Z. *R* » 58
7. W. D » 63, *schaak* en moet de partij winnen.

Wil de zwarte *koning* als hij op 26 staat den *toren* nog nemen, zoo zoude het spel volgens het eerst opgegevene voorbeeld ten einde loopen. Wilde de zwarte bij den tweeden zet, in plaats van naar den *looper* te gaan den *pion* trachten tegen te houden, dan zou hij te laat komen; want zoodra als hij 13 bereikt, is de *pion* op 7 en haalt *koningin*. Ware daarentegen de zwarte aan den *zet* zoo zou deze den *toren* op 20 moeten nemen en moest dan de partij winnen, of ten minsten *remise* maken, want zoo de witte *looper*, den zwarten *toren* nam dan haalde de *pion* van 49 oogenblikkelijk *koningin*. Wilde echter de witte den *pion* voortschuiven, dan zoude de zwarte zijnen *toren* op 28 plaatsen, nam den *looper* en haalde *koningin*. Ging de witte met zijnen *looper* op 57 dan plaatste de zwarte zijnen *toren* op 60, nam den *looper* en verhinderde den *pion* voort te gaan, door onophoudelijk *schaak* te geven, haalde eindelijk *koningin* en zettede de tegenpartij *mat*, daar de witte zijnen *pion* slechts tot 15 brengen kan. Zettede de witte zijnen *koning* op 37 dan ging de zwarte *toren* op 21 en nam den *looper*. Gaat de witte *koning* op 38 dan plaatst zich de zwarte *toren* op 23 en neemt daarna den *pion*, kan nu *koningin* halen en den witten dwingen die te nemen, waardoor *Roi depouillé* ontstaat en aldus *remise*. In alle gevallen kan den *toren* den *pion* aanvallen, dien nemen en dan veilig op *remise* spelen.

13. ROKKEREN.

Roquer, beteekent dat men den *koning* twee vakken, op deszelfs rij, naar den hoek verzet, hetgeen men alleen dan mag doen zoo lang als de *koning* en de *toren*, in den hoek van welken men hem verplaatsen wil, nog niet verzet zijn geweest, al ware het ook, dat beide of een van beiden, na reeds verzet te zijn geweest, derzelver plaats weder hadden hernomen.

Dit *rokkeren* geschiedt op de volgende wijze: men plaatst den *koning*, regts of links, naar goedvinden, op het tweede vak van zijne plaats, bij het begin van het spel; en men

verzet den *toren* uit den hoek, dien de *koning* nu genaderd is, aan de andere zijde, naast den *koning*. Indien men dan den *koning* naar de regterzijde van het bord wil doen *rokkeren* dan plaatse men denzelven van 61 op 63 en den *toren* van 64 op 62, en wil men hem naar de andere zijde, de linker zijde namelijk, doen *rokkeren* dan plaatse men hem van 61 op 59 en den *toren* van 57 op 60.

Maar dit *rokkeren* mag niet geschieden, wanneer de *koning* een vak moet passeren, hetwelk door een vijandelijk stuk bestreken wordt, ook niet wanneer de vijand aan den *koning* *schaak* op zijne gewone standplaats heeft gegeven, als wanneer men hem alvorens met eenig stuk moet dekken; maar in geenen deele kan men *rokkeren* wanneer de *koning* daardoor op een vak geplaatst zou worden hetwelk door een vijandelijk stuk bedreigd wordt, dewijl hij zich zelven daardoor in *schaak* zou zetten.

Ondertusschen zijn er spelers die het *rokkeren* als geoorloofd beschouwen al is het dat de *koning* *schaak* staat, en derhalven is het noodzakelijk, vooral zoo men met eenen onbekenden speelt, daaromtrent eerst af te spreken. — Dat men slechts eenmaal, in dezelfde partij kan en mag *rokkeren* vloeit van zelf voort, uit het bovengezegde, dat, namelijk de *koning* zijne gewone standplaats nog niet mag verlaten hebben — ook spreekt het van zelf, dat er zich bij het *rokkeren* geene stukken tusschen den *koning* en den *toren*, waarmede hij *rokkeert* mogen bevinden.

Het *rokkeren* op het derde vak van den *koning* is genoegzaam niet meer in gebruik, doch zoo men overeenkomt om dit te mogen doen, dan gaat de witte *koning* aan zijn regterzijde, op het vak van den *toren*, en aldus in den hoek, staan, waartegen de *toren* de plaats van den *koning* inneemt, doch aan de andere zijde, de zijde van de *koningin*, op het derde vak willende *rokkeren*, plaatst men den *koning* op 58 en den *toren* op 60.

Ook zijn er eenige spelers die bij het *rokkeren*, den *pion* van den *rokkerenden toren*, een vak vooruit schuiven, namelijk zoo deze *pion* nog niet is verzet geworden, ten einde den *koning* daardoor des noods eenen uitgang te geven,

en hier is het al weder als eene noodzakelijkheid te beschouwen, dat men, met eenen onbekenden speler spelende, daaromtrent ook eenige afspraak make.

Nog eene meerdere vrijheid wordt, door het zoogenaamde Italiaansche *rokkeren*, aan den schaakspeler verleend, namelijk dat hij niet aan het tweede of derde veld gehouden is, maar dat hij zijnen *koning*, mits op dezelfde rij en aan de zijde des *rokkerenden torens*, mag plaatsen waar het hem goed dunkt, mits de *toren* de aanvankelijke standplaats des *konings* niet overschrijdt. Dit *rokkeren* is zeer voordeelig, zoowel om aan te vallen, als om te verdedigen, dewijl daardoor de *torens* terstond in werking en den *koning* in zekerheid kan worden gebragt; bij dit *rokkeren* is het tevens vergund dat de *koning schaak* passeert, dat wil zeggen een bedreigd vak overgaat.

De oogenblik waarin men met vrucht kan *rokkeren* moet volgens de *positie* van het spel beslist worden. Men doet dit eerstelijk, om eenen gevaarlijken aanval te ontgaan, ten tweeden om zijnen vijand, zoo deze vele stukken op eene zijde heeft, waarmede hij ons bedreigt, daardoor tijd te doen verliezen en zelf tijd te winnen, ten derden om den *koning* in veiligheid te brengen, minder stukken tot zijne verdediging te behoeven te gebruiken en meerder stukken tot den aanval te kunnen bezigen en ten vierde om eenen reeds begonnen aanval door het spoedig bijbrengen van eenen *toren* des te krachtiger te doen werken.

Met dat al is het altijd voorzigtig het *rokkeren* zoo lang uittestellen als mogelijk is, omdat men dan deze vrijheid blijft behouden als het gevaar dringend wordt en men dan daardoor dikwerf des vijands gansche plan kan verijdelen. Zoo als het van de andere zijde beschouwd, goed is om den vijand zoo spoedig als mogelijk is tot *rokkeren* te dwingen of hem dit ondoenlijk te maken, door hem zijnen *koning* of *toren* te doen verplaatsen, dewijl men als dan een vast plan kan ontwerpen zonder den vijand gelegenheid te geven van dat plan, door *rokkeren* te verijdelen.

In *Strobeck* is men niet gewoon te *rokkeren*, (zie de noot in het hoofdstuk over het opzetten der stukken.)

14. OPPOSITIE.

Opposition, zoodanig noemt men de plaatsing der beide *koningen* wanneer zij regt tegen elkander overstaan, zoodanig dat er slechts een vak, op het bord, tusschen hen beiden open blijft, namelijk wanneer de zwarte *koning* op 21, en de witte *koning* op 37 staat. Hoe belangrijk het is de *oppositie* op den juisten oogenblik te nemen of den vijand te noodzaken die te nemen, of te verhinderen dat hij die nemen, zullen wij hierna, in het hoofdstuk dat daarover handelt betoogen, waarbij het bovendien uit de onderscheidene *matten* zal blijken.

15. GAMBIET.

Gambit, is de benaming van eene zekere soort van opening des spels, waarbij men in den eersten *zet* den *pion* des *konings* twee passen voortschuift, en bij den tweeden *zet* den *pion* van den *looper* des *konings* mede twee passen laat doen, zoodanig dat beide *pionnen* naast elkander staan. Daar nu de tegenpartij, bij den eersten *zet*, niet wel beter kan spelen, dan mede zijnen *pion* des *konings* twee passen vooruit te schuiven, zoo geeft men oogschijnelijk, bij den tweeden *zet*, den *pion* van den *looper* des *konings*, verloren, doch daardoor krijgt men het voordeel dat men terstond vele officieren vooruit kan brengen om den vijand daar door des te krachtdadiger aan te vallen en in verlegenheid te brengen, en dikwerf zeer spoedig zijnen *koning mat* te zetten, (zie het hoofdstuk over het *plan van het spel* ten aanzien van deze wijze van openen.)

Schuift men, bij den eersten *zet* den *pion* van de *koningin* twee passen vooruit en bij den tweeden *zet* den *pion* van den *looper* der *koningin* mede twee passen dan wordt dit genoemd *gambit de la reine*, zoo als het eerste *gambit du roi* geheten is. Wanneer twee spelers, die beide even sterk zijn tegen elkander over zitten dan moet hij, die de *gambit* speelt daarbij verlies hebben, dewijl hij reeds op den tweeden *zet* eenen *pion*, voor niets weg

geeft, doch de zwakkere spelers zijn door zulk eene spelopening spoedig over staag geworpen, en doen derhalve beter de *en prise* gezette *pion* niet te nemen, vooral niet bij den *gambit du roi.* Het woord *gambit* is uit de Italiaansche taal ontleend en beteekent zooveel als iemand *een beentje ligten.*

16. HERDERS ZET.

Coup de berger, zoodanig wordt de spoedigste, *mat* op het schaakbord, genoemd en welke in slechts vier zetten geschiedt. Dezelve wordt op de volgende wijze gespeeld.

1.	Witte *pion*	van 53 op 37.	Zwarte *pion*	van 13 op 29
2.	» *looper*	» 62 » 35.	» *looper*	» 6 » 27
3.	» *koningin*	» 60 » 46.	»	alles wat hij wil met uitzondering van den *koning* of de *koningin*, den *pion* van 12 op 28, het *paard* van 7 op 22 of 30 of den *looper* van 27 op 54 *schaak*.
4.	» *koningin* neemt den *pion* op 14 en geeft *schaak* en *mat*.			

Er zou evenwel nog een spoediger *mat*, en zelfs in twee *zetten* kunnen bestaan; en wanneer men, zoo als door sommige spelers gedaan wordt, bij den eersten *zet* twee *stukken* mag spelen dan heeft deze *mat* reeds op den eersten *zet* plaats, bij voorbeeld:

1.	Zwarte *pion*	van 14 op 22.	Witte *pion*	van 53 op 37
2.	» *pion*	» 15 » 31.	» *koningin*	» 60 » 32 en *mat*.

Als eene opgave is deze *mat* eene aardigheid, doch bij een wezenlijk spel zal dezelve niet ligt voorvallen want

alleen een ellendige kruk, die geen het minste begrip van het spel heeft zou zijn spel zoodanig kunnen openen. Men zou nog andere *matten* van deze soort kunnen uitvinden, doch daar dezelve tegen alle regelen, zoo in het aanvallen als in het verdedigen aanloopen, zullen wij daarvan geene melding maken.

Doch ten aanzien van den *coup de berger* zullen de leerlingen in dit spel, dikwerf struikelen, dewijl men bij het onderwijs meestal poogt om den leerling te gewennen dat hij vooraf berekene wat zijn vijand kan doen, en al heeft hij geleerd om deze *mat* te dekken, dan zal men hem somwijlen nog eenige *zetten* later daardoor overrompelen, wanneer men den *pion* van 49 voortzet en den *looper* daarna van 35 op 49 terug haalt, waar hij minder in het oog valt en daarna de *koningin* op 32, 42 of 35 brengt, en alzoo den leerling daardoor misleidt en eindelijk *mat* zet.

17. PAARDENSPRONG.

Tour du cavallier, zoodanig wordt de sprong van het *paard* genoemd, waar door het op alle vakken op het schaakbord komt te staan zonder tweemaal hetzelfde vak aan te doen, om dit te beproeven legt men op elk vak dat door het *paard* verlaten wordt, een of ander kenteeken, of men merkt dezelve met een stukje krijt, waardoor men dan gemakkelijk kan zien of dit stuk alle vakken heeft aangedaan, of zich op eene plaats bevindt waar het blijven moet, wil het niet een reeds aangedaan vak bezetten. De oplossing van deze opgave, die evenwel niet tot het wezenlijke spel behoort, vindt men achter de *einden van het spel*.

18. AANGEWEZEN PION OF STUK.

Pion ou piéce coeffé, is de benaming van eenen *pion* of een *stuk* waarmede een sterker speler aanneemt een zwakkeren speler *mat* te zetten, en welk *stuk* men dan door

een stukje papier daar aan te hechten, kenbaar maakt. Zoodanig een speler heeft dan niet alleen zijnen *koning*, maar ook dit *stuk*, te verdedigen; want zoo het genomen wordt, heeft hij de partij verloren. —

Gewoonlijk neemt men daartoe eenen *pion*, dewijl deze gemakkelijker te verdedigen is dan wel een *officier* en ook *koningin* kan worden.

19. MASKEREN.

Masquer, zegt men van een *stuk* dat zich op de loopbaan van een ander *stuk* plaatst en daardoor deszelfs werking beperkt. Zoo, bijvoorbeeld, *maskeert*, op tabel A N°. 4, de *pion* op 43, de *koningin* op 52, in haren loop naar den *toren* op 25, en niet alleen wat de vakken 43 en 25 betreft, maar tevens ook vak 34, waar zij zich ook niet kan plaatsen. De *pion* wordt dan hier het *maskerende*, en de *koningin* het *gemaskeerde* stuk genoemd.

Men moet echter het *maskeren* niet verwisselen met het *dekken*, want het woord *maskeren* wordt alleen dan gebruikt, wanneer men de werking van het *gemaskeerde* stuk belemmert, zonder dat het evenwel op de rij, waar het *gemaskeerd* wordt, is aangevallen.

Uit deze opheldering blijkt het dus, dat, niet alleen *stukken* van den eersten, maar ook van den tweeden en derden rang, *gemaskeerd* kunnen worden.

De volgende voorbeelden zullen dit nog duidelijker bewijzen: men zette de partij op zoo als dezelve voorkomt op Tabel A N°. 8. Zoo hier de witte zijnen *pion* van 55 op 27 verzet en daar door het *paard* belet, om zich op dat vak te plaatsen, dan kan de zwarte zijne *koningin* op 52 zetten en het *paard* is verloren, want de twee eenige vakken, waar het veilig zou staan, zijn, met *pions* van deszelfs eigene kleur, bezet, namelijk 27 en 29.

Eveneens vindt men op Tabel A N°. 9, dat zoo de witte *looper* van 42 op 28 wordt gezet, dit vak alsdan voor den *koning*, die op 36 staat *gemaskeerd* of afgesloten is, waardoor de *pion* op 20 door den zwarten *koning* kan

worden genomen, hetgeen in dezen stand der partij een groot nadeel voor den witten is.

Op Tabel A. N°. 10: wanneer hier nu de witte zijnen *pion* van 41 op 33 zet, ten einde het *paard* op 26 te verjagen en dit *paard* door den zwarten op 9 wordt gezet, dan *maskeert* het den *koning* op 1. Nu zet de witte zijnen *toren* op 60 en bedreigt den *looper* op 28 die men na dezen zet niet kan verplaatsen, of de witte *toren* geeft op 4 *schaak*, hetgeen de zwarte dan met zijn *paard* op 3 kan dekken, doch dan is het *paard* ook verloren. Beter is het dus den *looper*, door den *toren*, te laten nemen, en daarna het *paard* te verzetten, om den *koning* weder eenen vrijen loop te geven. Uit deze voorbeelden zal men gemakkelijk begrijpen van hoe veel belang het is dat men, bij elken *zet*, naauwkeurig berekene of men daar door ook de werking of den loop van zijne eigene *stukken* beperkt of verhindert.

20. DEKKEN.

Couvrir, dit woord wordt gebezigd, om aan te duiden, dat zich een of ander *stuk*, tusschen een aanvallend en een aangevallen wordend stuk, plaatst. Zoo zal, bijvoorbeeld, op Tabel A N°. 11, de *looper* van 5 op 12 gaande, den *koning* tegen den aanval van den witten *toren dekken*, dewijl in geval de *toren* den *looper* name, de zwarte *koningin*, op hare beurt, den *toren* zou nemen, zoo dit hier geene plaats had, zou de *looper* den *koning* hier niet kunnen dekken, want de *toren* zou hem nemen en de *koning* bleef *schaak* staan. Deze wijze van *dekken* vindt dan gewoonlijk plaats, wanneer:

a. Het aangevallen *stuk* van eene meerdere waarde is dan het aanvallende en het dekkende *stuk* eene mindere of hoogstens gelijke waarde met het aanvallende heeft, en het aanvallende *stuk*, niet door het aangevallen *stuk* kan genomen worden.

b. Wanneer men bij eene gelijke waarde dier *stukken* niet gaarne wil ruilen of het aangevallen *stuk* verplaatsen.

Eene andere soort van *dekken* is deze; dat men, hoezeer het aangevallen *stuk en prise* latende, evenwel een ander *stuk* aanvoert, opdat zoo de vijand ons *stuk* neemt, wij het zijnen terug kunnen nemen. Men maakt gebruik van deze wijze van *dekken*.

a. Wanneer de beide *stukken* eene gelijke waarde hebben en ons voordeel vordert dat wij het vijandelijke *stuk* uit het spel brengen.

b. Als men de plaats, waarop het aangevallen *stuk* staat, gaarne bezet wil houden, en

c. Indien men de plaats, waarop het aanvallende *stuk* staat, wil bedreigen.

De bijzondere *positie* van het spel moet ons doen zien, welke van deze dekkingsmiddelen het voordeeligste voor ons is, of dat het beter is het bedreigde *stuk* eene andere plaats te geven, dewijl men niet *dekken* kan zonder ook tevens het bedreigde *stuk* te *maskeren*, met uitzondering van den *pion* en het *paard*, uithoofde van derzelver bijzonderen loop en werking. De volgende voorbeelden zullen genoegzaam zijn om een duidelijk begrip van het *dekken* te geven.

In Tabel A N°. 8, dekt de zwarte *looper*, wanneer hij, van 5 op 32 verplaatst wordt, de *koningin* op 24 tegen den aanval des *torens* op 64.

In dezelfde Tabel N°. 9, dekt de zwarte *pion* op 15 staande, zoo dezelve op 23 wordt geschoven, den *toren* op 32 tegen den *toren* op 56.

In dezelfde Tabel N°. 10, dekt het *paard*, van 48 op 63 springende, het *paard* op 46 tegen den *looper* op 28 of tegen het *paard* op 40. Bij dit voorbeeld vooronderstelle men slechts een van deze beide *stukken* op het bord, want zoo de *looper* op 28 het *paard* op 46 nam, en het *paard* op 63 nam den *looper* terug, dan zou dit stuk weder door het *paard* op 40 hernomen worden, en dan ware het geen *dekken*, maar een dadelijk verlies van twee officieren tegen een.

21. OPENE RIJEN.

Lignes ouvertes, noemt men de *perpendiculaire* rijen van het bord op welken geene *pionnen* meer staan; de speler poge zich van dezelven, door het daarop plaatsen van eenen *toren* meester te maken, dewijl het bezit van zoodanig eene opening altijd voordeelig is.

EERSTE HOOFDSTUK.

Op welk eene wijze het schaakspel het beste te leeren is.

Wanneer iemand, zonder de minste kennis van het schaakspel te bezitten, hetzelve echter gaarne wil leeren, zoo raden wij hem daartoe het volgende middel te bezigen.

Zoo hij eenen vriend of bekenden heeft, zoo neme hij met dezen het bord voor zich, en leere met dezen te gelijk het spel, volgens hetgeen in het tweede hoofdstuk gezegd zal worden. Wanneer twee menschen te gelijk leeren dan heeft men het voordeel van daar, waar het in den loop van dit boek noodig is, tegen elkander te kunnen spelen, en dan is het noodig om zich eigen te maken, hetgeen in het 3, 4 en 6 hoofdstuk gezegd wordt; de opgegevene voorbeelden opmerkzaam na te gaan, en die op het schaakbord op te zetten en te spelen. Het voordeel daarvan zal men spoedig ondervinden; hetgeen men daardoor leert zal men dan bij het spelen kunnen aanwenden, en bij elken *zet*, ten minsten voor zich zelven, daartoe eene reden hebben. Want uit hetgeen men geleerd heeft is het ons duidelijk geworden, hoeveel het er op aankomt welk *stuk* men speelt en waar men het zet. Het doorloopen der voorbeelden leert den speler ongemerkt zijne *zetten* vooraf te

berekenen, en maakt hem opmerkzaam, als hij in het spel, met anderen, eenige overeenkomst vindt, met het hem reeds bekende voorbeeld, en dan spreekt het van zelf, dat hij zal trachten te doorgronden, of hij hier ook gebruik kan maken van hetgeen hij in gemelde voorbeelden geleerd heeft.

Door veel spelen zal men weinig of liever niets vorderen, wanneer men niet opmerkzaam speelt en over alles nadenkt. Wel is waar, er zijn weinige menschen, die het schaakspel tot derzelver hoofdstudie kunnen maken, en zich daarmede gansche dagen en weken geheel en al kunnen bezig houden, en ik stel dus dat de leerling dagelijks een paar uren aan dit spel kan wijden, en dit is reeds veel. Wil hij dezen tijd nu alleen met spelen doorbrengen, en vindt hij geene partij tegen hem over, die hem kan onderwijzen of om zoo te spreken *les geeft*, dan zal hij langzaam en onzeker vorderen, en hetgeen hij door lezen en studeren in een uur zou kunnen leeren, zal hij eerst, na verloop van eenige weken, en dan nog zeer onvolkomen, kunnen begrijpen en verstaan. Beter is het dus slechts eene of twee partijen te spelen, en dan daarover nadenken, welke de reden is dat men verloren heeft en wat men had moeten doen om het gevaar af te wenden. Men zette dan het spel weder op, doorloope de *zetten*, die er gedaan zijn, vergelijke die met de opgegevene regelen, overdenke of deze behoorlijk in acht zijn genomen of dat men zonder daartoe gedwongen te zijn geweest, daarvan is afgeweken en daardoor poge men dan zijn overzigt over het schaakbord meer geregeld en meer uitgebreid te maken.

Niemand zal kunnen ontkennen dat zoo men, in het schaakspel, eenige vordering wil maken, daartoe vooral studie en opmerkzaamheid noodig is. Men beschouwe derhalve de partijen, die men speelt, als eene les, voor welke men zich alvorens voorbereidt even als of het een *examen* ware, en daarna herhaalt. Het moet dus altijd leerzaam zijn, wanneer men de belangrijkste *positien* uit eene partij opschrijft, om dezelven daarna te kunnen bestuderen en, daarbij de aangegevene regelen en voorschriften in het oog houdende, dezelven bij elken *zet* in vergelijking met het spel

te brengen, en dus doende zoo wel zijn eigen spel als dat van zijne tegenpartij, zoo ver als dit mogelijk is, vervolgt. Men dient derhalve bij het schaken een zeer goed geheugen te hebben, om alles in zijne gedachten te houden; doch dit geschiedt niet alles op eens, men moet daarmede niet te spoedig te werk gaan, dewijl men anders gevaar zou loopen om het reeds geleerde, door het aanleeren van nieuwe *zetten* en berekeningen, weder uit de gedachten te verliezen en te vergeten.

Zoo lang als men zich nog zwak gevoelt, laat men zich niet in met groote, moeijelijk te berekenen, of uitgebreide ontwerpen, doch men volge den loop daarvan, in het 5e hoofdstuk voorgeschreven. Vele eerstbeginnende spelers begaan den misslag van altijd aanvallender wijze te willen handelen, en denken daardoor niet op derzelver eigene verdediging, waardoor zij dan ook doorgaans het spel verliezen. Buiten en behalven dat een uitgebreid en veel omvattend plan, alleen door een goed en meer dan middelmatig schaakspeler kan berekend worden, die de zich in den weg stellende hindernissen weet te overkomen of ter zijde te stellen; zoo ligt het in den aard der zaak, dat de leerling een begin moet maken, om zich, zoo goed als mogelijk is, tegen de menigvuldige, hem meestal onbekende, aanvallen te leeren verdedigen. Maar even zoo als in den wezenlijken oorlog, geene verdediging, zonder te gelijk aan te vallen, mogelijk is, even zoo is het bij het schaakspel. De *zet* dien men doet, om zich tegen de oogmerken van den vijand te verdedigen, of om hem zekere vakken te bestrijden of te betwisten, moeten tevens vijandelijke *stukken* bedreigen; ook is het noodzakelijk dat men zijn spel behoorlijk *dekke*, dat men een ons hinderlijk *stuk* moet trachten te nemen of te verjagen, en aldus hetzelven bedreigt, of zelfs aanvalt, met oogmerk om zich te verdedigen. De leerling zal, bij zulk eene wijze van verdediging, tevens de gelegenheid hebben, om zich in het aanvallen te oefenen, en naarmate hij vordert zal hij ook uitgebreider plannen kunnen ontwerpen en uitvoeren.

Boven alles houde men dien algemeenen stelregel in het

oog: *wie winnen wil, verliest*; dat wil toch altijd zeggen, bij gelijke sterkte; want bij eene groote overmagt van *stukken*, aan de eene of andere zijde, is het niet moeijelijk de partij te winnen. Meest altijd zal de speler, die van den aanvang af aan, het plan maakt, om zijnen vijand *mat* te zetten, daarbij te kort schieten, en daarentegen zal hij die alleen daarop denkt, om zich behoorlijk te *dekken*, op het einde van het spel de overhand behouden. De reden daarvan is gemakkelijk te begrijpen: eene goede verdediging vordert eene goede *positie*, doelmatige plaatsing der *stukken* en dekking van alle zwakke punten; waarop hij, die slechts aanvallender wijze speelt, en alleen op het *mat zetten* des vijandelijken *konings* denkt, geene acht kan slaan, en hij zal nog des te meer in eenen netteligen toestand geraken, dewijl al zijne ontwerpen, om aan te vallen, door de voorzigtigheid van zijne tegenpartij, worden verijdeld, die daarbij nu en dan een klein voordeel behaalt, hetwelk op het einde van het spel van dat belang wordt, dat hij nu zonder gevaar op zijne beurt kan aanvallen. De boven aangevoerde stelregel wordt zeldzaam in het oog gehouden of wel door het ongeduld des spelers veronachtzaamd; daar deze dikwerf, door een of ander gewaand voordeel, verblind, zijn plan van verdediging laat varen en zich daardoor zijnen vijand in handen geeft, vooral wanneer deze aan dien grondregel blijft gedenken. Men sla slechts een paar goede spelers gade, dan zal men spoedig zien hoe voorzigtig zij spelen, geen voordeel te driftig vervolgen, maar eerst hun eigen spel in zekerheid brengen, en zelfs, bij eene beslissende overmagt, nog langzaam en voorzigtig voortgaan.

Tot hetgeen wij hierboven van *voorbereiden* en *herhalen* gezegd hebben, behoort natuurlijk ook, dat de leerling den tijd, welke hij aan het bestuderen van dit spel wijdt, zooveel als mogelijk moet besteden, om zich inzonderheid met het spel der beslissende *matten* bekend en gemeenzaam te maken, waarvan de regelen hem goed in de gedachten moeten zitten, om dezelve stellig en in weinige *zetten* te kunnen bewerkstelligen, want een langdurig heen en weder spelen

zou al spoedig den middelmatigen speler verraden. (*) Eveneens moet hij de uiteinden der spellen bestuderen, dat wil zeggen: hij zette het spel op en zoeke de zetten te vinden waardoor de *mat* veroorzaakt wordt, namelijk zoodanig, dat hij met de gemakkelijkste beginne. Zoo dit niet terstond gelukt, dan getrooste hij zich dit andermaal te beproeven, doch vermijde evenwel om *zet* voor *zet* uit het boek over te nemen, want hetgeen men zelf vindt, onthoudt men het besten, en is bovendien het leerzaamste, terwijl men daardoor tevens eene zelfvoldoening erlangt, welke men anders moet missen. Hierdoor zal men groote vorderingen maken in de kennis der waarde van de stukken, het vooraf berekenen der *zetten*, de voordeeligste plaatsing zijner *stukken* en dergelijken. Daarbij is het ook niet kwaad, den loop van het spel, volgens de op de tabellen voorkomende figuren, uit te vorschen, en eerst dan het schaakbord te hulp te nemen, als men overtuigd is dat men met de figuren zelven niet teregt kan komen. Wie volgens deze figuren den loop van een spel kan berekenen, maakt zich daardoor het overzigt over het eigenlijke schaakbord des te gemakkelijker.

Dat tevens hiermede het bestuderen der opgegevene regelen, en de ophelderende voorbeelden, zoowel als het begin en de voortzetting dezer partijen, gepaard moeten gaan, spreekt van zelven, en wel zoodanig dat men den geest daarvan behoorlijk begrijpt. Het overladen van het geheugen met enkele gevallen en spellen kan ons van geen het minste nut zijn, dewijl men jaren lang kan spelen zonder dat dezelve juist zoodanig voorkomen, maar alleen een goed begrip van den regel, die, volgens zoodanig een opgegeven voorbeeld, met eenige wijzigingen is toe te passen. De noodzakelijkheid om het openen van het spel met opmerkzaamheid te bestuderen, en zich hetzelve eigen te maken, zal wel geen betoog behoeven, dewijl een slecht ge-

(*) Tot dat einde zijn de *matten* zeer uitgebreid aangevoerd, opdat de leerling gelegenheid zou hebben, dit in alle mogelijke *positiën* te beproeven, welke *positiën* hij zelfs uit die voorbeelden kan uitkiezen.

opend spel nimmer een goed einde kan nemen, en reeds van het begin af aan gevaarlijk is.

Menig een eerstbeginnende wordt afgeschrikt, door de menigvuldige regelen en derzelver oneindige afwijkingen en wijzigingen; door de hem aanbevolene opmerkzaamheid bij elken *zet*; de menigte der hem dreigende gevaren; de hem dus schijnende onmogelijkheid om dit alles te onthouden; de menigte van stukken; den onderscheiden loop derzelven; de werking welke zij over het gansche bord, ja somwijlen op de verste afstanden, kunnen uitoefenen; het verband waarin zij met elkander staan, hetwelk hij alles, zoo ten aanzien van zijn eigen spel als met betrekking van het spel zijner tegenpartij, in het oog moet houden, en dergelijken meer. Maar hij late toch den moed niet zinken, want door oefening zal hem dit alles gemakkelijk worden; hij zal eindelijk leeren, van niet, bij elken *zet*, alle stukken op eene angstvallige wijze te beschouwen, om te zien of zij wezenlijk iets zouden kunnen doen, maar alleen op die te letten, die wezenlijk gevaarlijk zijn, of die den vijand eenig nadeel kunnen toebrengen; hij zal leeren om met eenen enkelen blik verscheidene stukken te overzien; hij *zal zelfs* zich het spel eenige *zetten* vooruit kunnen voorstellen; de zwarigheden verminderen voor hem de eene voor de andere; de vorderingen die hij maakt wakkeren den moed in hem op; hij leert van tijd tot tijd zijn spel meer meester worden en zijnen vijand het hoofd bieden, en dit spoort hem aan om zijne studie voort te zetten; de meeste regelen en grondstellingen worden hem zoo eigen, dat hij die als werktuigelijk aanwendt; hetgeen hem voorheen moeijelijk te begrijpen was valt hem nu gemakkelijk, met een woord, hij zal, bij eene standvastige volharding, zeer spoedig ontdekken dat het schaakspel geene tooverij is, maar hij moet niet vergeten dat dit spel, zoo men daarin eenige vordering wil maken, oefening vordert, en niet eenvoudig als een spel beschouwd moet worden. Want waarlijk, hij, die, als hij den loop der stukken kent, zich inbeeldt dat hij kan schaken, eene partij speelt en er verder niet over nadenkt, zal wel altijd een kruk blijven.

Maar hij die dit spel wetenschappelijk en regelmatig bestudeert, en hetzelve, even zoo als alle andere kunsten en wetenschappen, behandelt, die behoeft zich niet te laten afschrikken; hij zal, hij moet het leeren en zich eindelijk op eene hoogte bevinden, waardoor hij met regt, den naam van eenen sterken speler verkrijgt.

Is men zoo ver gekomen dat men de wijze, om een spel te openen, wel begrepen heeft, dan is het leerzaam de zoodanig begonnen spellen met eenen anderen te spelen, ten einde daaruit te ontdekken of men de verworvene voordeelen zal kunnen behouden of wel, de nadeelen zal kunnen herstellen. Men ontwerpe een plan, berekene de verdediging des vijands daarentegen en daaruit ga men voort. Mislukt het, dan beginne men datzelfde spel op eene andere wijze en zoo vervolgens. Daar het bij deze oefeningen, niet zoo zeer het winnen of verliezen van eene partij geldt, zoo spreekt men met zijnen tegenpartij over de wederzijdsche ontwerpen, en zoo hij, met wien men speelt sterker is, zal men daardoor veel leeren, dewijl deze meer vooruitziet en ons daardoor opmerkzaam maakt op de gevolgen, die wij, zonder hem, niet zouden hebben kunnen berekenen.

Als men eenigen tijd gespeeld heeft en zoo ver gekomen is dat men reeds de laagste trappen verlaten heeft en derhalve eene partij kan spelen, zonder grove feilen te begaan, nu en dan een spel heeft gewonnen, dan verzuime men geene gelegenheid om met sterkere spelers te spelen. Alleen daardoor kan men dan verder komen en meer leeren, en al ware het dat men ook in een half jaar tijds geene enkele partij won, moet men daarmede blijven voortgaan. Velen zijn er, die juist daarom geene vorderingen maken, dewijl zij, geloovende reeds iets te kennen, altijd zwakkere spelers zoeken, ten einde den ijdelen roem te kunnen inoogsten dat zij, van eenen kruk, eene partij hebben gewonnen.

Bij het schaken beslist het winnen van eene partij niets, maar wel van wien men de partij heeft gewonnen en in hoeverre deze als een bekwaam schaakspeler geacht moet

worden. Van zwakkere spelers kan men niets leeren, integendeel deze leeren van ons, zij halen ons in en streven ons voorbij; en hoe meer zij vorderen, hoe meer wij terug gaan of ten minsten in den engen kring van eenen leerling blijven en hij, dien wij aanvankelijk eenig onderrigt geven, zal ons, na verloop van een half jaar, een *stuk* kunnen voorgeven. Het is dus raadzaam om in de gezelschappen, die men bezoekt, steeds den sterksten speler op te zoeken, tot zoolang men zich met hem op eene gelijke hoogte bevindt. Wil het geluk dat wij eenen bekenden sterken speler ontmoeten, dan poge men eenig onderrigt van hem te krijgen, met hem te spelen of wel, als hij speelt, met oplettendheid zijn spel na te gaan. Wie dit op het oog houdt en steeds met sterkere spelers speelt, zal zich moeten verwonderen over hetgeen hij geleerd heeft al is het dat hij altijd heeft verloren en dit zal hij eerst dan ontdekken als hij in een ander gezelschap komt. Hij, die zoo ver gekomen is, kan nu ook, als hij dit verkiest eenige werken van beroemde meesters en de daarin voorkomende partijen, bestuderen. (zie hoofdstuk 12.)

Een onfeilbaar middel om vorderingen te maken bestaat *daarin*, *dat* men met eenen of meerdere goede, en zoo mogelijk, betere schaakspelers eene partij, bij wijze van briefwisseling, speelt, als wanneer men het spel opzet, overdenkt en zijne *zetten* opschrijft en aan zijne partij toezendt, bij zoodanig een spel kan men, op zijn gemak alles bestuderen en de *zetten* van zijne partij doorgronden, vervolgen en berekenen; daaraan kan men al zijne ledige oogenblikken wijden en daar bij kan men de werken, die over het schaakspel geschreven zijn, raadplegen, de daarin voorkomende voorbeelden met het spel vergelijken, de aangegevene regelen navolgen, het spel, na dat er eenige *zetten* gedaan zijn, en wij het ons niet meer kunnen herinneren, weder opzetten en daar uit zien en beoordeelen waarin wij eenen misslag hebben begaan. Niet een' eenigen *zet* van den vijand kan ons verrassen, want wij hebben den tijd om denzelven nategaan. Het is ongeloofelijk hoe ons overzigt daardoor wordt gescherpt hoe wij de

waarde der stukken en derzelver kracht leeren berekenen; hoe wij daardoor de ontdekking van eene onverwachte *mat* spoediger bevatten. Menigeen laat zich door den langzamen gang van zulk een spel afschrikken en waarlijk tusschen *Weenen* en *Berlijn* zou het een weinig lang duren, doch men kan immers met zijne huis- en stadgenooten, en zelfs met meer dan eenen, zulk eene partij spelen, want daartoe wordt immers niets anders gevorderd, dan bij elk van de spelers een schaakbord en dat de vakken van elk dier borden, op dezelfde wijze genommerd zijn; de opgaven der *zetten* van beiden zijden teekent men op, en dus behoeft men niet telkens de geheele positie op te teekenen, dewijl men dezelve uit de gedane aanteekeningen spoedig kan na zien; deze is de ware theoretische en practische studie waarbij men zich, zoo lang als men wil, dit boek ten raadsman kan doen dienen en waardoor men hetzelven des te beter zal leeren begrijpen, en den waren geest daarvan bevatten. In moeijelijke en ingewikkelde gevallen kan men den raad van sterkere spelers inroepen, met een woord, deze wijze van spelen is de beste manier om snelle vorderingen te maken.

Boven alles moet de leerling zich, hetgeen in het elfde hoofdstuk gezegd wordt, eigen maken en daarnaar handelen van den bogenblik af aan, dat hij begint te spelen.

Hij spele dus nu met de witte, en dan met de zwarte stukken, hij stemme toe in alle bijzondere wijzigingen die hem door zijnen medespeler worden voorgeslagen, ten einde bekendt te worden met alle bijzondere veranderingen in het spel, en hij houde daarbij steeds in het oog, al de wetten, regelen en voorschriften daartoe betrekkelijk, teneinde hij dus gewoon worde aan dezelven, en daardoor geen gevaar loope daar tegen te zondigen. Het is bij het schaakspel even als in het gewone leven, hem, die zich reeds vroeg aan eene bepaalde orde gewent, dien valt het niet moeijelijk om deze orde op te volgen, en daardoor verkrijgt hij het regt, om datzelfde van eenen anderen te vorderen. Hij die dit niet gewoon is zal dikwerf daartegen zondigen, dikwerf op eene onaangename wijze teregt

worden gewezen, en dewijl hij steeds zijne aandacht moet bezig houden op het welbetrachten der wetten, zal hij daardoor minder aandacht op zijn spel kunnen vestigen en zoo het schaakspel den leerling moeite kost, waarom zal hij dan, nadat hij geen leerling meer is, die moeite nog vermeerderen, door eene gedwongene oplettendheid op dat geen wat hij zich zoo gemakkelijk kan eigen maken?

Indien iemand die het schaakspel wil leeren, zich niet in de mogelijkheid bevindt eenen anderen te vinden, die hem daarin zou willen onderwijzen of met hem spelen, dan zal hij nog, zoo hij met opmerkzaamheid en vlijt wil studeren, uit dit boek het schaakspel kunnen leeren; men zoude des noods zelf een schaakbord, en de daartoe behoorende stukken, kunnen vervaardigen. Maar beter is het toch dat hij den eenen of anderen, die met hem studeren wil, opzoeke, opdat zij aldus tegen elkander zouden kunnen spelen, want geheel alleen de beide spellen te spelen, is vermoeijende, lankwijlig en zoude de moeite niet beloonen, vooral daar men de ontwerpen van beide zijden kent en aldus dezelve gemakkelijk kan verijdelen.

Bij het bestuderen van dit of eenig ander boek over het *schaakspel* geschreven, wachtte men zich om tot iets anders overtegaan, zoo lang als men het eerste niet geheel en al goed begrepen en zich eigen gemaakt heeft. Even zoo als in de *geometrie* de eene grondstelling op de andere steunt, en men derhalven allen dient te kennen, zoo is het ook met het schaakspel. Men neme, hetgeen wordt opgegeven, zoo maar niet geheel te goeder trouw, als eene onbetwistbare waarheid, aan, maar men overtuige zich waarom het zoo en niet anders kan zijn, men beproeve of het niet mogelijk zij andere gevolgen daaruit te doen voortvloeijen, en men ruste niet eerder voor dat men het duistere heeft opgeklaard. Op deze wijze zal men zich den geest van het spel eigen maken, maar evenwel niet door een werktuigelijk naspelen der opgegevene voorbeelden. Wij zullen daaromtrent slechts een voorbeeld opgeven: de beslissende *mat* met twee *loopers* kan op honderd en weder honderd onderscheidene wijzen opgezet worden, zoo men zich nu al-

leen wilde vergenoegen met de opgave daaromtrent door ons gedaan, en voor het overige deswege niet meer na te denken, dan zoude men bij elke andere gelegenheid niet weten wat men zou moeten doen. Neen, men verandere verscheidene malen de *positie*, overdenke den regel en poge nu den kortsten weg te vinden. Het is daarom niet kwaad, vooral wanneer men pas begint te leeren, dat men, bij het nazien der voorbeelden, en bij het bestuderen der opgegevene regelen, bij elken *zet* zoeke te beoordeelen, waarom dezelve zoo en niet anders gedaan moet worden. Wij kunnen ten hoogsten slechts één voorbeeld opgeven, doch de leerling moet zichzelven dikwerf anderen, tot hetzelfde doel strekkenden, opgeven, en wanneer hij dezen voldingend heeft opgelost, dan eerst kan hij zeggen: ik weet wat schaken is, en ik begrijp de opgegevene voorbeelden.

Hetgeen zeker schrijver, over het schaakspel, heeft aangeraden, om het in de scholen te leeren, en in *cursi* af te deelen, houden wij een weinig te overdreven; maar wij gelooven evenwel dat de onderwijzer, welke *zijne* scholieren meer moet leeren dan in de gewone schooltijden gebruikelijk is, het schaakspel zeer wel tot eene bezigheid van uitspanning zou kunnen aanwenden, en zoo hij het niet mogt kunnen spelen, dan zoude hij het, met zijne scholieren, te gelijk kunnen leeren; het zou voor beiden een onderhoudend en leerzaam tijdverdrijf zijn en veel beter dan menig ander spel, dewijl het, hoezeer spel zijnde, het verstand scherpt en het geheugen oefent en bij instituten zoude het, vooral op die dagen wanneer het ongunstige weder den jongelingen verhindert zich in de opene lucht te begeven, eene aangename en niet nuttelooze bezigheid kunnen verschaffen, men zoude de leerlingen daardoor aan nadenken kunnen gewennen en hen in de gelegenheid stellen van iets te leeren dat hen in gevorderde jaren, ja zelfs in eenen hoogen ouderdom, dikwerf een aangenaam uur zou kunnen verschaffen. Hierover wijdloopig uit te weiden, hoe en op welk eene wijze, men dit zou kunnen bewerkstelligen, dat namelijk dit spel alsdan niet als eene vermoeijende studie, maar als eene vermakelijke uitspanning zoude

moeten worden aangewend, doch evenwel zoodanig dat de lust daartoe dagelijks meer en meer worde aangewakkerd en elke scholier gaarne daaraan deel zoude willen nemen, zoude van te veel omvang zijn en boven ons bestek gaan, doch wij kennen instituten waar het, met een goed gevolg, is ingevoerd en waar men zich rijkelijk voor zijne moeite beloond vindt.

Wij houden ons overtuigd dat elkeen, die naar deze aanwijzing het schaken leert, het, in korten tijd, daarin tot eene zekere hoogte zal brengen en weldra met sterkere spelers zal kunnen spelen, vooral dan, wanneer het hem gelukt, om zich de *positie* van het spel klaar en duidelijk voor te stellen en eenige *zetten* in zijne gedachte te doen en te vervolgen. Van alle groote schaakspelers wordt het gezegd dat zij niet alleen eene, maar zelfs meerdere partijen te gelijk, zonder bord of stukken te zien, konden spelen. Sterke schaakspelers moeten, bij elke *positie* en zelfs bij vooruit berekende zetten het spel, met al deszelfs mogelijke veranderingen, in de stelling der stukken, voor oogen hebben. Hij die niet in staat is om zich het bord zoodanig voor te stellen, als het zich vertoonen zal na het doen van een paar zetten, die zal ook niet veel verder kunnen berekenen en ook niet vele vorderingen maken voor dat hij deze bekwaamheid, *door oefening* heeft verkregen.

Ten slotte willen wij hier nog den schaakbeminnenden leerling herinneren, dat even zoo bespottelijk hij zich zou aanstellen, wanneer hij zich inbeeldde eenen meester te zijn, die niet te overwinnen is, het even zoo nadeelig voor hem zou zijn indien hij den moed opgave, wanneer hij ziet dat hij slechts langzaam vordert, en hij altijd sterkere spelers vindt, die hem steeds doen verliezen. Moedeloosheid is altijd hinderlijk en nadeelig in het bereiken van zijn doel, doch door volharding en studie kan men het ver brengen en alle hinderpalen uit den weg ruimen.

Bij geen spel is men meer over zichzelven voldaan, wanneer men iemand, die sterker was dan wij, hebben ingehaald of voorbijgestreefd, dan bij het schaakspel, en dan ziet men zich rijkelijk en ruim beloond voor zijne aangewende moeite en studie.

TWEEDE HOOFDSTUK.

Het opzetten, den loop en de werking der stukken.

§ 1.

HET SCHAAKBORD.

Het bord waarop men speelt is een vierkant, in vier en zestig kleindere vierkante witte en zwarte vakken afgedeeld zie Tabel A. N°. 12. Het schaakspel kan alleen door twee personen gespeeld worden; er bestaat wel is waar een schaakspel tusschen drie, en een ander voor vier personen, waarbij het bord eene andere gedaante krijgt, doch daarvan zullen wij op het einde van dit boek eene kleine beschrijving geven, dewijl wij ons hier alleen met het gewone schaakspel zullen bezig houden.

Het bord wordt tusschen de beide spelers zoodanig geplaatst, dat beide eene witte hoekruit aan hunne regterhand hebben.

Het nommeren der vakken op Tabel A. N° 12, is, vooral de figuren, op de tabellen in dit boek voorkomende, hetzelfde. Eene andere wijze van nommering vindt men op Tabel A. N°. 13, waar ieder getal tevens het vak en de horisontale rij aanduidt, zoo is bijvoorbeeld N°. 77 daar, het zevende vak van de zevende rij, of 52 het tweede vak op de vijfde rij, en ik zoude mij van deze wijze van nommeren in dit boek ook bediend hebben, wanneer men mij slechts eenmaal daarin ware voorgegaan, doch dezelve is tot nog toe door niemand gebruikt, en om iets nieuws in te voeren wilde ik mij niet aanmatigen.

In de meeste werken over het schaakspel, worden de vakken aangewezen zoo als op Tabel A. N°. 14, zoo dat bijvoorbeeld: vak 23 wordt aangewezen door G. 6, vak 54 door F. 2 en vak 12 door. D 7.

De aanwijzing van de vakken, naar de benaming van de stukken, is weinig meer in gebruik. Volgens dezelve wordt bijvoorbeeld vak 45 het derde vak van den witten *koning* genaamd, of vak 31 het vierde vak van het *paard* des zwarten *konings* of het 27 vak, het vijfde des *loopers* van de witte *koningin* enz., doch dit is langwijlig, want om den sprong van een *paard* van 58 op 43 aan te wijzen, zoude men moeten zeggen:

Het paard *van de* koningin *op het tweede vak van den* looper *der witte* koningin *enz.*

Dit is bovendien moeijelijk om te ontcijferen, en dus vindt men deze aanwijzing in geene nieuwe, maar alleen in oude werken; gevende men thans de voorkeur aan nommers alleen, of nommers met letters.

§ 2.

FIGUREN.

Ieder speler heeft zestien figuren of stukken, bestaande uit een' *koning*, eene *koningin*, twee *torens* of *kasteelen*, twee *loopers* of *raadsheeren*, twee *paarden* en acht *pionnen*. Hoedanig dezelve door letters in dit werk worden aangewezen, vindt men op bladzijde 14. De stukken van de beide spelers zijn door eene bijzondere kleur onderscheiden, namelijk: de eene *wit* en de andere *zwart*; de figuren zelve onderscheiden zich van elkander door derzelver verschillende gedaanten, en dus kan iedereen deze gedaanten zoodanig maken als hij het verkiest. (*)

(*) Wij zouden toch niemand aanraden om andere gedaanten aan de schaakstukken, dan de gewonen, te geven, dewijl het den zoodanigen dan zeer moeijelijk zou vallen, als hij eenmaal aan zijne eigene *stukken* gewoon is, om met andere *stukken* te spelen, zoo als het ook aan anderen veel moeite zou kosten, om zich aan zijne *stukken* te gewennen.

De vertaler.

§ 3.

HET OPZETTEN DER STUKKEN.

Het opzetten der stukken vindt men aangewezen op Tabel A. N°. 14, waarbij men in het oog moet houden dat de *koningin* altijd op een vak van hare eigene kleur moet geplaatst worden, en dus de witte *koningin* op een *wit*, en de zwarte *koningin* op een *zwart* vak, en deze wijze van opzetten geldt in dit boek bij alle aangegevene voorbeelden.

In Europa vindt men overal deze wijze van opzetten, met uitzondering in *Ströbeck*, een bekend dorp bij *Halberstadt*, waar al de boeren schaakspelers zijn, en welke de stukken opzetten zoo als men op Tabel A. N°. 15 zal kunnen zien. (*)

Over het algemeen noemt men de stukken, die op de achterste rij staan, behalve den *koning* en de *koningin*, die altijd dezen naam behouden, *officieren*; de aan de zij-

(*) In het dorp *Ströbeck* verhaalt men, het navolgende, wegens het algemeen gebruik van het schaakspel aldaar, dat zich voor eenige eeuwen aldaar een gevangenen bevond, die door de inwoners moest bewaakt worden, en dat deze zijne dagelijksche bewakers in het schaakspel onderwees, waardoor zij het allen leerden, hetgeen aldus van vader op zoon is overgegaan, dewijl zij daarin behagen vonden en het dagelijks speelden.

De lust tot het schaken werd in *Ströbeck* niet weinig aangevuurd, dewijl de groote keurvorst van *Brandenburg* FREDERIK WILHELM, toen hij, ten gevolge van den Westfaalschen vrede, *Halberstadt* in bezit nam, aan de gemeente *Ströbeck*, een voor dien tijd zeer fraai bewerkt schaakspel ten geschenke gaf, en waarvan de *stukken* uit ivoor zijn gedraaid. Men is in *Ströbeck* gewoon, wanneer zich daar regerende vorsten bevinden, dat men aan dezen dit schaakspel ter bezigtiging aanbiedt, en hun eene partij voorslaat, waartegen dan meestentijds een geschenk wordt gegeven.

Voorheen was het daar ook het gebruik, dat een bruidegom, voornamelijk wanneer niet hij, maar de bruid, van *Ströbeck* geboortig was, om haar, eene partij schaak moest spelen, en zoo hij die verloor, hij een losgeld moest betalen.

de des *konings* staande *officieren* worden genoemd, de *looper* (F), het *paard* (C) en de *toren* (T) van den *koning* en die aan de zijde van de *koningin* staan, worden op dezelfde wijze, alleen met eene verandering van het woord *koning* in *koningin*, genoemd zoo als men ook de *pionnen*, den naam geeft van het stuk waarvoor zij staan. Zoo als *pion* des *konings* (P des R), *pion* der *koningin* (P der D), *pion* des *loopers* van den *koning* (P des F van den R), *pion* des *paards* van de *koningin* (P des C van de D), *pion* des *torens* van den *koning* (P des T van den R), en zoo vervolgens.

§ 4.

LOOP EN WERKING DER STUKKEN.

De regelen waarnaar de stukken mogen bewegen en werken, zijn de volgenden:

Als een algemeenen regel, houde men in het oog, dat ieder *stuk*, in zoo verre het, naar den aard van zijnen loop, geoorloofd is, de aan hetzelve toegekende loopbaan, wanneer zich daarop geene anderen *stukken* bevinden, geheel of gedeeltelijk, naar verkiezing mag doorloopen.

De werking der *stukken* bestaat in het nemen of slaan van vijandelijke *stukken*, volgens de bij ieder derzelver toegekende magt, en geschiedt op de volgende wijze, dat het nemende *stuk* zich plaatst op het vak van het door hetzelve genomen wordende *stuk*, en dat het genomen *stuk* van het bord wordt afgezet. Doch dit hangt af van den wil des spelers, hij is niet verpligt het *en prise* staande *stuk* te nemen; hij doet dit al of niet, naarmate het hem het voordeeligste voorkomt.

Elke speler mag slechts een *stuk* tevens verzetten, hetzij dat hij het van plaats doe veranderen of dat hij daarmede een vijandelijk *stuk* neme.

Alleen bij het begin van eene partij, mag men, volgens sommige spelers, twee *stukken* te gelijk verzetten, doch deze uitzondering is verre af van algemeen te zijn.

Het verzetten of nemen van *stukken* heeft beurtelings plaats, zoodat wanneer de een een *stuk* heeft verzet of genomen, de andere daarop hetzelfde kan doen, indien er namelijk gelegenheid tot nemen is.

De bijzondere regelen en wetten voor elk *stuk*, zijn de volgende:

1°. De *pionnen* gaan alleen voorwaarts, altijd regt uit en niet meer dan een vak tevens, doch bij den eersten *zet*, dien de *pionnen*, van derzelver standpunt, doen, is het geoorloofd twee vakken voorwaarts te gaan, wanneer men zulks verkiest, of anders slechts een vak, naar goeddunken van den speler, doch eenmaal derzelver standpunt verlaten hebbende, kunnen zij niet meer dan één vak voorwaarts gaan. Deze regel is algemeen van kracht, met uitzondering evenwel in het bovengemelde dorp *Ströbeck*, waar de *pionnen* in geen geval hoegenaamd meer dan een vak tevens mogen voortgaan.

Men moet daarbij evenwel in het oog houden, dat wanneer een *pion* van deszelfs standpunt twee vakken voorwaarts geschoven wordt, en daarbij eenen vijandelijken *pion* (geenen *officier*) voorbij gaat, deze dan het regt heeft, doch alleen bij den volgenden *zet*, om den dus voorbijgeschoven *pion* te nemen, volgens den regel welke bij de werking der *pionnen* is aangegeven. Wanneer dus een *pion* op 55 staat en een vijandelijke *pion* op 40, zie Tabel A. N°. 16, zoo mag men den eerstgenoemden op 39, en dus twee vakken voorwaarts zetten, doch dan staat het den vijand vrij, om dien *pion* met den zijnen op 40 staande, te nemen en van het bord te doen gaan, waardoor deze zich dan op 47 plaatst, doch zoo wanneer de tegenpartij dit niet terstond doet zoodra als hij aan den *zet* is, dan mag hij het naderhand niet meer doen en onze *pion* behoudt zijne plaats.

Daar evenwel vele spelers hebben aangenomen, om bij zoodanige of dergelijke gevallen het voorbijschuiven van eenen *pion* ten aanzien van eenen anderen niet te vergunnen, zoo dat in het boven aangehaalde geval *pion* 55 niet op 39, maar op 47 mag gaan, zoo is het raadzaam om

voor den aanvang van het spel daaromtrent, met zijne tegenpartij, eene behoorlijke afspraak te maken, ten einde alle geschillen te voorkomen, want hoe zeer de eerst aangegeven regel over het algemeen gevolgd wordt, zoo hebben toch, ten aanzien van denzelven, zoo wel als betrekkelijk andere regels, op onderscheidene plaatsen, dikwerf eenige afwijkingen plaats, naar welke men, daar komende, zich dient te regelen, en men kan zeer gemakkelijk bevroeden, welk een invloed het op de partij en op derzelver gevolgen moet hebben, wanneer men in het denkbeeld is dat de eerste regel zal gelden, en men onder het spelen, eerst ontwaart dat slechts de tweede aldaar in gebruik is.

De werking der *pionnen* is zijwaarts, of om duidelijker te spreken: schuin voorwaarts, altijd slechts één vak doch naar willekeur aan beide de zijden, zoo dat bijvoorbeeld de *pion* op 55, Tabel A. N°. 16, zijne werking op de vakken 46 en 48 heeft, en naar goedvinden een der beide op deze vakken staande *stukken* kan wegnemen, volgens die wijze die bij de algemeene regelen zal worden aangewezen. Hieruit volgt dus dat de, op de perpendiculaire rij van den *pion* staande, *stukken* niet door denzelven kunnen genomen worden, maar dat daarentegen alle *stukken* zonder onderscheid, die op de perpendiculaire rijen ter wederzijde van die des *pions* staan, bij het voortrukken van zoodanig eenen *pion*, de eene voor en de andere na, *en prise* komen, zoo wanneer dezelve niet verzet worden. Hierdoor onderscheiden zich de *pionnen* van de *officieren*, allen zonder onderscheid, wier werking zich alleen tot den weg, dien zij nemen mogen, bepaalt. Ook zal men gemakkelijk zien hoedanig, door dit onderscheid, tusschen den loop en de werking der *pionnen*, de *verdubbelde pionnen* (*pions doublés*) ontstaan (zie de verklaring der kunstwoorden). Want zoo, bijvoorbeeld de *pionnen* op 41, 50 en 51, Tabel A. N°. 16, vijandelijke *stukken* op 34 en 42 nemen, dan zouden zij achter elkander op 34, 42 en 50 komen te staan. De mogelijkheid bestaat dat er zeven *pionnen* achter elkander kunnen komen te staan; door een daartoe strekkend vooruitschuiven, het nemen van vijandelijke en

door het laten nemen van zijne eigene *stukken*, kan men dit bewerkstelligen. Als een klein aardig kunststukje moet men dit evenwel beschouwen, dewijl niet iedereen de middelen daartoe zeer spoedig zal vinden, men houde evenwel daarbij in het oog, dat de *koning* niet genomen mag worden.

Uit hetgeen hier boven ten aanzien van de werking der *pionnen* gezegd is, begrijpt men ligtelijk dat de *pionnen*, op de rand-rijen van het bord, derzelver werking slechts ten halve, dat is aan eene zijde hebben.

Door het altijd voortrukken moet een *pion* eindelijk op de rij der vijandelijke *officieren* te staan komen, als wanneer hij natuurlijker wijze niet verder voortgeschoven kan worden. Wanneer hij deze rij bereikt heeft, dan wordt hem, even als eene belooning, voor de moeite die hij gedaan, en de gevaren die hij doorgestaan heeft, het regt toegekend om *officier* ja zelfs *koningin* te worden. Zoodra als hij dus op deze rij staat, verkrijgt hij de magt en de werking van zoodanig eenen *officier*, als de speler, tot wiens spel hij behoort, goedvindt, als wanneer zoodanig een *stuk* uit de reeds genomenen in de plaats van zoodanig eenen *pion* wordt gezet, bijvoorbeeld: een *pion* stond op 14 en de vijandelijke *koning* op 41, dan zou deze *pion* op 6 geschoven wordende terstond *koningin* zijn, en den vijandelijken *koning schaak* geven, de meest algemeen aangenomene regel is ten aanzien van dit geval, dat de *pion* die op de rij der vijandelijke *officieren* is gekomen, door éenen der reeds genomen en buiten het spel gebragte *officieren*, naar keuze van den speler, wiens *pion* het is, vervangen wordt, doch zoo wanneer er nog geene vijandelijke *officieren* genomen zijn, blijft de *pion* daar zonder eenige waarde staan, en moet wachten, ten zij hij reeds te voren genomen wordt, tot dat er een vijandelijk *officier* van het bord is geraakt, welke hem dan kan vervangen.

Ondertusschen bestaan hieromtrent al weder uitzonderingen op dezen algemeenen regel. Zoo is het bijvoorbeeld het gebruik bij sommige spelers, en wel naar deze grondstelling: *elke* pion *die tot op de laatste rij doordringt, verkrijgt de hoogste waarde*, om alle *pionnen* die het zoo

ver brengen tot *koningin* te bevorderen, waardoor het mogelijk is dat er twee, drie en meer *koninginnen* op het bord zouden komen.

Anderen hebben den regel aangenomen, dat de *pion* alleen tot dien *officier* kan bevorderd worden, op wiens vak hij de laatste rij bereikt, en alleen dan, wanneer die *officier* nog op het bord is, een ander *officier* kan worden, het is dus alhier al weder dienstig, om voor den aanvang van een spel daaromtrent de noodige afspraak met zijne tegenpartij te maken. Zoo deze laatste regel gelden moet behoort men ook overeen te komen hoe het met den *pion* zal zijn, die op het vak des *konings* komt te staan. Men ziet ondertusschen uit deze onderscheidene regels en gebruiken, dat het den natuurlijksten weg is, om den speler de vrijheid te geven, van uit de hem ontbrekende *officieren* er een te kiezen, welke dusdanig eenen *pion* zal vervangen. Er behooren slechts zestien *stukken* tot het spel, en het zoude dus eene ongerijmde afwijking van hetzelve zijn, zoo men meer *officieren* op het bord bragt, dan er in den aanvang van het spel op staan moeten. Even zoo ongepast zou het zijn, zoo het doorschuiven van eenen *pion*, niet het winnen van eene partij ten gevolge kon hebben, hetgeen toch het geval zou zijn wanneer men op het laatst met den *koning* en eenen *pion* overbleef, en deze laatste werd doorgevoerd tot op het vak van eenen *looper* of van een *paard*, want dan ware de genomene moeite voor niet gedaan, dewijl daarmede het spel niet te winnen is. (*)

(*) In het meergemelde dorp *Ströbeck* heeft men als eenen regel aangenomen, dat de *pion* die op de laatste rij van het bord is aangekomen, niet zoo terstond *koningin* of *officier* wordt. Hij moet eerst drie malen overspringen en wel op drie vakken in twee schuine en eene regte lijn, alvorens hij door eenen *officier* kan vervangen worden. Elke sprong wordt als eenen *zet* beschouwd; op het standpunt aan het einde van het bord is de *pion* veilig, en kan niet eer genomen worden voor dat hij werkelijk *officier* is; maar gedurende de drie sprongen mag men hem nemen, hoezeer hij zelf niet nemen kan. De drie sprongen behoeft den *pion* niet onmiddellijk achter elkander te doen, dit hangt af van de verkiezing des spelers aan wien hij behoort.

Of men telkens de *koningin* zoo die reeds genomen is, tot plaatsvervanger van den *pion* zal kiezen, dit hangt van de *positie* van het spel af; wanneer men het voorgestelde doel met eenen *officier* bereiken kan, dan neemt men dien, want een goed speler gebruikt nooit meer magt, dan volstrekt noodig is, om het spel te winnen. Ook gebeurt het dikwerf dat een ander *officier* spoediger, dan de *koningin* dit zou kunnen doen, de *mat* veroorzaakt. Onder de einden van het spel zal men eenige voorbeelden daarvan vinden.

2°. De *koning* is wel de hoofdpersoon van het spel van wien het winnen of verliezen afhangt, (zie § 5 van dit hoofdstuk) doch in deszelfs loop en werking is hij veel meer bepaald en beperkt dan de andere *officieren*. Hij mag zich naar alle zijden bewegen, doch alleen op het naaste vak van dat waarop hij staat. Staat hij bijvoorbeeld op 36 zie Tabel A. N°. 16, zoo kan hij zich verplaatsen op 27, 28, 29, 37, 45, 44, 43 of 35; alleen bij het *rokkeren*, (zie de verklaring der kunstwoorden) mag men hem twee vakken verzetten.

De werking des *konings* strekt zich uit even zoo ver als zijnen loop, hij mag aldus alle vijandelijke *stukken*, op de vakken, binnen zijn bereik, slaan. Daar hij intusschen volgens § 5 elken tegen hem gerigten aanval ontwijken of zich daartegen dekken moet, hetgeen andere *stukken* niet behoeven te doen, zoo wordt daardoor zijn loop niet weinig beperkt, dewijl hij dien ten gevolge noch door voortrukken, noch door het nemen van *stukken* zich op eenig vak durft te plaatsen, hetwelk onder het bereik van een vijandelijk *stuk* ligt. Zoo durft hij bijvoorbeeld (zie Tabel A. N°. 16), zich van 36 niet op 29 begeven, of wanneer zich op dat vak een vijandelijk *stuk* bevond, dat niet nemen, dewijl hij zich anders *en prise* zou stellen voor den *pion* op 22. Wanneer dit evenwel, ten gevolge van een verzien, mogt gebeuren, dan moet hij, wiens *koning en prise* staat, zoodra als men dit ontdekt, denzelven buiten het bereik van den vijand zetten, of denzelven zoo mogelijk dekken.

Elke speler is gehouden, om wanneer hij den vijande-

lijken *koning* aanvalt, of wanneer deze zich op een bedreigd vak wil plaatsen, zijne tegenpartij door het woord *schaak* te waarschuwen (zie verklaring der kunstwoorden), als wanneer men terstond den *koning* buiten gevaar moet brengen of denzelven dekken, eer men een ander *stuk* mag bewegen. Wanneer deze aanval evenwel niet door het zeggen van het woord *schaak* kenbaar is gemaakt, dan behoeft men zijnen *koning* niet eer te verplaatsen, voor dat ons wordt aangewezen dat de *koning schaak* of *en prise* staat.

Uit het voorgaande blijkt duidelijk, dat de *koning* als hij in eenen hoek van het bord staat, slechts drie vakken heeft waarop hij kan bewegen en nemen mag, en dat hij op eene der randrijen staande vijf vakken voor zich heeft waarop hij gaan kan, terwijl hij op alle andere vakken staande zijnen vollen loop en zijne geheele werking kan uitoefenen, wel verstaande zoo hem geene *stukken* eigene of vijandelijke in den weg staan.

De wet voor den *koning* dat hij zich niet *en prise* mag zetten, houdt derhalve ook in, dat de beide *koningen* elkander nooit nader mogen komen, dan zoodanig dat er ten minsten een vak tusschen hen beiden overblijft, dat hen van elkander afscheidt, bijvoorbeeld: zie Tabel A. N°. 16. Indien daar de zwarte *koning* van 13 op 20 ging, dan zouden de vakken 27, 28 en 29 voor beide de *koningen* ontoegankelijk zijn. Zoodanig eene stelling noemt men *oppositie* (zie de verklaring der kunstwoorden.)

3°. De *koningin* is van alle *officieren* de belangrijkste, dewijl zij den uitgebreidsten loop heeft. Zij mag zich in alle rigtingen, in regte lijnen, over het gansche bord bewegen, en aldus *perpendiculair*, *horisontaal* en *verticaal*. Wanneer zij derhalve op 29 staat, zie Tabel A. N°. 11, dan strekt zich haar *perpendiculaire* loop uit van 5 tot 61, de *horisontale* van 25 tot 32 en de *verticale* van 8 tot 57 en van 2 tot 56.

De werking der *koningin* strekt zich even zoo ver als haar loop uit; zij mag aldus een vijandelijk *stuk* dat in de rigting van haren loop staat, al is het op den versten afstand van haar verwijderd, nemen, met dien verstande nog-

tans dat er geene andere *stukken* tusschen beiden staan, bijvoorbeeld: den *pion* op 15 (zie dezelfde tabel) kan zij nemen doch niet tot 8 gaan, wil zij den *pion* evenwel niet nemen, dan kan zij zich op 22 plaatsen, doch dan stelt zij zich ook *en prise* (zie wat bij de algemeene regelen gezegd wordt). Uit het vorenstaande blijkt dat de loop en de werking van de *koningin*, wanneer zij op een hoekvak, bijvoorbeeld 64 of op eene randrij, bijvoorbeeld 25 staat, 21 vakken, op 55, 23 vakken, op 46, 25 vakken en op 28, 29, 36 en 37, haren grootsten loop namelijk 27 vakken te harer beschikking heeft, wanneer zij namelijk door geene andere *stukken* wordt gehinderd.

Het behoeft geen betoog dat het verlies van de *koningin* meest altijd het verlies van het spel ten gevolge heeft, want het is bijna onmogelijk de menigvuldige aanvallen van de vijandelijke *koningin* te wederstaan, of zich daartegen te dekken, wanneer men aan dezelve niet een *stuk* van gelijke sterkte kan tegen over stellen, want om al de vakken, die de *koningin* kan bestrijken, behoorlijk te bezetten, zoude men genoegzaam al de *officieren* en verscheidene *pionnen* noodig hebben.

Deze groote waarde van de *koningin*, is de reden dat vele spelers den regel hebben aangenomen, om, wanneer men haar bedreigt, even eens als in het geval, ten aanzien van den *koning*, *schaak* te zeggen, en wanneer dit verzuimd wordt niet te gedogen dat men haar wegneemt. Het is derhalve hier al weder raadzaam om voor den aanvang van het spel, daaromtrent met elkander overeen te komen.

4°. De *torens* zijn, na de *koningin*, de *stukken* van het meeste belang, derzelver loop is *horisontaal* en *perpendiculair* over het gansche bord, wanneer hun geene *stukken* in den weg staan, en zij zijn de eenige *officieren* waarmede de *koning* kan *rokkeren*, derhalve kan de *toren* op Tabel A. N°. 3 voorkomende, zich van 57 naar 64 en naar 1 begeven, en hij bestrijkt aldus 14 wakken, op welk een vak hij ook staan moge, hetzij op een hoekvak of op eene randrij, en deze eigenschap van den *toren* is dan ook de natuurlijke reden waarom men dit *stuk*, bij het opzetten

van het spel, op een hoekvak moet plaatsen, hij verdedigt daar op de krachtigste wijze, zonder daarbij iets van deszelfs magt, om aan te vallen, te verliezen.

De werking des *torens* strekt zich even zoo ver als zijn loop uit, en derhalven kunnen zij in dezelfde rigting, waarop men dezelve zetten kan. ook vijandelijke *stukken* nemen, behoudens hetgeen daaromtrent in de algemeene regelen gezegd is.

De *koningin* en de *torens* zijn de eenige *stukken*, welke, zonder andere *stukken*, behalve den *koning*, ondersteund wordende, den vijandelijken *koning* kunnen *mat* zetten, dit en derzelver uitgestrekte loop, is de reden dat men dezelve als de magtigste *stukken* beschouwt.

5°. De *loopers* hebben den *verticalen* loop van *koningin* alleen, en daarbij alleen op eene van beide de kleuren der vakken van het bord, zoodat, de eene de *witte* en de andere de *zwarte diagonale* lijnen bestrijkt, wanneer de *looper* op een hoekvak geplaatst is, heeft hij slechts zeven vakken voor zich, even zooveel op eene randrij, doch midden op het bord heeft hij dertien vakken die hij kan bestrijken, zoodat op het midden van het bord, bijvoorbeeld op Tabel A. N° 3 kunnen de *loopers* die op 28 en 29 staan, dertien vakken bestrijken, namelijk die op het *witte* vak van 7 op 49 en van 1 op 64, en die welke op het *zwarte* vak geplaatst is, van 8 op 57 en van 2 op 56.

De werking des *loopers* strekt zich uit, zoo ver als zijn loop; en het blijkt duidelijk dat men om van de werking eens *loopers* bevrijd te zijn, zich slechts behoeft te plaatsen op eene kleur die hem verboden is.

6°. Het *paard* heeft eenen, geheel van dien der andere *stukken*, onderscheiden loop. Het kan namelijk slechts twee vakken, doch in alle rigtingen voortgaan, mits altijd van het *wit* op het *zwart*, en van het *zwart* op het *wit* springende, aldus kan het *paard* op Tabel A. N° 3. op 44 staande, zich naar 34, 27, 29, 38, 54, 61, 59 en 50 begeven, terwijl het *paard* 45 staande zich kan begeven naar 35, 28, 30, 39, 55, 62, 60 en 51.

Hoezeer de andere *stukken*, in derzelver loop, door op

kunne loopbaan staande *stukken* worden gehinderd, zoodanig, dat zij niet verder als het naaste vak, van zoodanig een *stuk* kunnen gaan, of zoo het een vijandelijk *stuk* is, dat dan mogen nemen en zich, in deszelfs plaats zetten, is dit evenwel het geval bij het *paard* niet, wanneer slechts het vak, waarheen het zich begeven wil, onbezet is, zoo kunnen al de overige daar tusschen liggende vakken bezet zijn, want het *paard* springt daar over heen, de *pionnen* die op Tabel A. N° 3 op de vakken 51, 52, 53 en 54 geplaatst zijn, hinderen dus het *paard* niet in deszelfs loop wanneer datgene wat op de *witte* ruit 44 staat, zich naar 59 of 61, of dat wat op de *zwarte* ruit 45 staat, zich naar 60 of 62 wil begeven.

Men ziet daaruit dat een *paard*, op een hoekvak staande, slechts twee vakken heeft waarheen het zich kan begeven. Staat het bijvoorbeeld op 2, 7, 9, 16, 49, 56, 58 of 63, dan heeft het drie vakken waarheen het verplaatst kan worden, op elk ander vak van de buitenste rijen heeft het de keus op vier vakken, op 10, 15, 50, en 55 staande mag het zich op vier onderscheidene vakken verplaatsen, op de rijen welke door de laastgenoemde nommers zijn ingesloten, kan het zes vakken beslaan en op de overigen zoo als hier boven is aangewezen, heeft het acht vakken voor zich open.

De werking van het *paard* is even als deszelfs loop, het kan derhalven alle vijandelijke *stukken* nemen welke zich op een vak bevinden dat het mag bestrijken, doch deze werking is evenwel tot eenigen van deze vakken beperkt, zoo, bijvoorbeeld, het *paard* op Tabel A. N°. 16, op N°. 57 staat, kan den *pion* op 51 nemen, doch die op 50 is voor het zelven veilig.

Uit den aard van den loop en de werking des *paards* vloeit voort dat de *koning*, die door het zelve wordt aangevallen, zich alleen door van plaats te veranderen kan redden, dewijl men denzelven tegen den sprong van het *paard* niet kan *dekken*, deze plaatsverandering van den *koning* is evenwel niet noodzakelijk, zoo wanneer een der *stukken* tot dien *koning* behoorende, het *paard* kan nemen.

Bij den aanval van alle andere *stukken* is dit niet altijd het geval want bij voorbeeld wanneer de *toren* op Tabel A. N°. 11, den *koning* op 10 aanvalt, dan behoeft deze laatstgenoemde niet van plaats te veranderen dewijl hij zich met den *looper* van 3 op 12 kan *dekken* om dat deze door de *koningin* op 4 beveiligd wordt welke den *toren* zou terug nemen indien deze den *looper* nam. Wanneer evenwel het *paard* op 26, zie Tabel A. N°. 16 den *koning* op 36 aanvalt dan moet hij noodwendig zijne plaats verlaten, want het voortschuiven van *pion* van 51 op 35 zou niets kunnen baten, dewijl het *paard* alles overspingt.

§ 5.

DOEL VAN HET SPEL.

Het doel, of de beslissing van het spel, waardoor het winnen of verliezen van het zelven bewezen wordt, bestaat in het *mat zetten* (zie de verklaring van de kunstwoorden) van den vijandelijken *koning*. Hij, van de twee spelers, die den *koning*, van zijne tegenpartij het eerste *mat zet*, *heeft het* spel gewonnen, en het helpt den laatstgenoemden niet al kon hij ook op den volgenden *zet* den *koning mat zetten*; zoodra als een van de beide *koningen* is *mat gezet* is het spel gewonnen en er kan geen *stuk* meer verzet worden.

De algemeene regel zegt: *de koning is mat*, zoodra als hij den vijandelijken aanval niet kan ontwijken, want het is onverschillig of de *koning* geheel alleen, of vergezeld door een of meer, van zijne *stukken*, op het bord staat. Ondertusschen hebben eenige spelers het gebruik dat men den *koning*, ten minsten, een *stuk* moet overlaten en dat *Roi depouillé* (zie de verklaring van de kunstwoorden) *remise* maakt, het is derhalven raadzaam, voor het begin van het spel, het daaromtrent met zijne tegenpartij eens te zijn, dewijl deze voorwaarde zeer veel invloed op het bestuur van het spel kan hebben, verscheidene beslissende *matten* onmogelijk maakt en daardoor vele *remises* (zie de

verklaring der kunstwoorden) doet ontstaan. Want men zal gemakkelijk kunnen begrijpen dat, wanneer de vijand slechts nog een *stuk* bij zijnen *koning* heeft, men hem dit niet mag ontnemen en dat hij ons met dat *stuk* onophoudelijk zal vervolgen, zoodanig dat wij geenen tijd hebben om hem *mat te zetten*, of wanneer dit overgeblevene *stuk* slechts een *pion* is, hij ons noodzaakt om dien *pion* te nemen opdat dezelve geene *koningin* zou worden, waardoor wij de partij zouden verliezen en het toch nog beter is dezelve *remise* te maken, ten zij dat ons nog zoo vele *stukken* waren overgebleven dat wij dien *pion* konden vast *zetten* en toch den *koning mat* maken, hetgeen evenwel zeldzaam het geval is.

Even eens dient men vooraf overeen te komen of *Pat* (zie de verklaring der kunstwoorden) als verloren of als *remise* beschouwd zal worden. Van half verloren spellen kan dit alleen gelden, wanneer men om geld speelt.

In de Tabellen vindt men de vakken, op welken de *koning mat* gezet moet worden of die op welken het *stuk* staat dat de *mat* bewerkstelligt, aangewezen, zoo als op Tabel A. N°. 2 op 2, 19, 47, 58 en 64.

Uit het bovengezegde vloeit dus voort dat men om een spel te winnen op twee zaken voornamelijk dient te letten, namelijk de verdediging van zijne eigen en de aanranding van des vijands *koning*. Wanneer men nu het bord, de *stukken*, derzelver loop en werking oplettend nagaat dan zal men moeten toestemmen dat het bereiken van het voorgestelde doel, het *mat zetten*, zeer moeijelijk is. De ontelbare en uit een loopende berekeningen en *positien*, welke op de vier en zestig *vakken*, door de twee en dertig *stukken* volgens derzelve loop en werking kunnen voorkomen, zijn even zoo vele middelen ter aanranding als ter verdediging en daardoor wordt het onmogelijk om alle mogelijke veranderingen, die er in de *positie* kunnen voorvallen, te berekenen, en zoodanig in zijn geheugen te prenten dat men, bij elken *zet* des vijands, bepalen zou kunnen welke de beste *tegen zet* zal zijn. Alleen de meerdere of mindere bekwaamheid daarin, bepaalt de sterkte des schaakspelers,

waaruit dus ook voldingende bewezen kan worden, dat er geen volmaakte, geen volleerde schaakspeler bestaat of kan bestaan. Wie het zoo ver gebragt heeft dat hij vier of vijf *zetten* duidelijk en klaar vooruit kan zien, welke de gevolgen zullen zijn van de beweging zijner *stukken* en die des vijands, en hoedanig die gevolgen het beste kunnen voortgezet of afgewend worden, dien kan men met regt reeds als een sterk schaakspeler en als een meester, in die kunst beschouwen. Om intusschen dit vooruitzien den leerling in het spel een weinig gemakkelijk te maken, en hem door voorbeelden de zaak op te helderen, heeft men in dit boek hartoe de volgende aanwijzingen gedaan.

1.) De gevallen waarin de *mat*, hoedanig de *stukken* ook mogen staan, ontwijfelbaar moet volgen, en waarin men dezelve naar zekere bepaalde regelen kan en moet bewerken. (Zie hoofdstuk VII.)

2.) De algemeene regelen voor het spel, der *stukken* in het algemeen, en voor elk van dezelven in het bijzonder, naar derzelver aard en werking, met aanwijzing welk nut men van dezelven kan trekken, en welk nadeel men van dezelven te wachten heeft. (Zie hoofdstuk XIV.)

3.) Berekening van het spel, derhalven bepaling der best mogelijke *zetten* voor de beide partijen, hetzij tot den aanval, hetzij ter verdediging, altijd naarmate de *positie* van het spel dit voor beiden vordert, en voor zoo verre het aantal der *stukken* en de plaatsing van dezelven dit vergunnen, zonder zich te ver in alle mogelijke berekeningen en veranderingen der *positien* in te wikkelen. Dit kan het beste bij den aanvang en op het einde van het spel geschieden. Bij den aanvang, dewijl men dan slechts weinige *stukken* kan verzetten, en men aldus alle mogelijke *zetten* en derzelver gevolgen het gemakkelijkste kan berekenen, en bij het einde van eene partij, dewijl er dan nog maar weinige *stukken* op het bord staan, waarvan men de beweging en al derzelver verscheidenheden en gevolgen kan berekenen. Uit deze berekeningen vloeijen de volgende bepalingen voort:

a.) Die gevallen waarin de *mat*, onder zekere voor-

waarden, onvermijdelijk is. (Zie hoofdstuk VII, § 2, 3, 4 en 5.)

b.) De gevallen welke volgens vooraf bepaalde voorwaarden eene *remise* ten gevolge hebben. (Zie hetzelfde hoofdstuk § 4.

c.) De beste wijze om het spel te openen en zulks tot op eene zekere hoogte, met in het ooghouding van verdediging en aanranding, zonder zich bloot te stellen, te vervolgen. (Zie hoofdstuk V.)

d.) Het spel der *oppositie* of van den *koning* tegen de *pionnen*. (Zie hoofdstuk VI.)

Hieruit ziet men dat wanneer ook een goede schaakspeler, bij het begin en bij het einde van het spel, alles overzien en berekenen kan, er toch altijd een zeker tijdpunt bestaat, waarin alle berekeningen ophouden, en het hem, door de ontelbare vergelijkingen en berekeningen, onmogelijk wordt om altijd de beste *zetten* te doen. Hij die dit kon doen zou een volmaakt schaakspeler zijn, doch zoodanig een moet nog geboren worden, en alleen de meerdere of mindere bekwaamheid om het begin en het einde van het spel wel te bestuderen, maakt het onderscheid tusschen den sterken en den zwakken speler. Tot nog toe heeft zich niemand voor onoverwinnelijk verklaard, en de grootste meesters verklaren openhartig, dat hoezeer zij nog geenen sterkeren speler hebben aangetroffen, zij toch niet twijfelen of zoodanig een bestaat er. Ware het uitvoerlijk om al de ontelbare veranderingen in het schaakspel, (*) in den loop van eenige jaren te berekenen, dan zou het ook niet onmogelijk zijn dat iemand deze berekeningen van buiten leerde, want er zijn menschen die zulk een sterk geheugen hebben, dat zij in eenen korten tijd, gansche boekdeelen van buiten kunnen leeren, en in onderscheidene rangschikkingen kunnen opzeggen. Zoodanig een mensch die al deze berekeningen in het hoofd had, behoefde slechts dezelve in zijne gedachten te volgen, en

(*) Het getal dezer veranderingen bedraagt meer dan 1124 quatuor decillioenen, een getal van acht en tachtig cijfers.

bij elken *zet* van zijne tegenpartij, bij zichzelven te herhalen, wat hij, van zijne zijde, daartegen moet doen, en dan zou hij altijd overwinnaar zijn, zonder van het spel zelven eenig begrip te hebben. Doch zulk eene berekening zoude meer tijd vorderen dan de leeftijd van eenen mensch, en welligt wel eenige eeuwen, en daarom zal niemand zich de moeite geven om daaraan te beginnen, en het schaakspel aldus altijd een spel blijven, waarbij het geheugen zeker veel afdoet, doch het overleg, de oogenblikkelijke berekening, het overzigt, het vooruitzien moeten daarbij het voornaamste doen, en zijn onontbeerlijk. Een spel aldus dat het verstand oefent, de driften matigt, den speler leert nadenken, en daarom door alle verstandige en vernuftige mannen wordt geacht en gespeeld, en door alle denkende koppen wordt aanbevolen.

Men geloove niet, om dat, in vele werken die over het schaakspel geschreven zijn, geheele partijen van het begin tot aan het einde door gespeeld worden, dat in dezen alle mogelijke berekeningen zijn gewikt en gewogen, en de besten daarvan aangegeven zijn. Zeer zeker niet, want dan zoude hij, die, uit het boek spelende, de partij wint, dezelve in alle andere gevallen moeten winnen, en de *schrijver* van zoodanig een boek zou een volmaakt schaakspeler moeten zijn. Maar zoodanig een schrijver, laat den lezer van zijn boek, nu en dan, eenen *zet* doen, die niet de beste van zijn spel is, en waardoor hij de partij moet verliezen. Wanneer men nu zulk een spel naauwkeurig nagaat, en alle berekeningen doorloopt, dan zal men er voorzeker eenen vinden, waardoor het spel eene gansch andere wending zou nemen. Daarom zal hij die deze partijen naspeelt, en daarbij vooronderstelt, dat beiden altijd de beste *zetten* doen, niet veel daaruit leeren. Neen! want zijn eigen nadenken moet hem altijd verder brengen, en hem ten laatsten tot een goed schaakspeler vormen. Op deze gronden heb ik gepoogd alleen dat gene voor te dragen, wat een schaakspeler kennen en weten moet, wanneer hij iets meer dan een middelmatig speler wil worden, en weet hij dat, wel nu, dan bestaat voor hem de mogelijk-

heid, om zich door eigene studie verder te brengen, en eindelijk een voornaam schaakspeler te worden.

Het zekere, het onfeilbare wordt hem hier aangetoond, de algemeene en de bijzondere redenen worden hem opgegeven, en daarbij gezegd waar en hoedanig hij dezelven moet aanwenden, en wanneer daarvan moet worden afgeweken, dit blijft aan zijn oordeel en aan zijne te verkrijgene ondervinding overgelaten, dewijl dit onderwerp toch onuitputtelijk is. Om zich te oefenen, en om zich eene aangename bezigheid te verschaffen, vindt hij stof in overvloed.

Nadat wij, in dit hoofdstuk, den leerling in het schaakspel, met de *stukken*, derzelver loop en werking, en met het doel van het spel hebben bekend gemaakt, zullen wij in de volgende hoofdstukken aanwijzing doen van hetgeen men in acht dient te nemen, ten einde de bijzondere *stukken*, zoodanig naar derzelver aard, loop en werking te gebruiken, dat daardoor het voorgestelde doel bereikt kan worden.

DERDE HOOFDSTUK.

Van de waarde der stukken.

Even zoo, als in het gemeene leven, iemand die eenig bevel voert, de krachten en de bekwaamheden van zijne onderhoorigen grondig moet kennen, ten einde te kunnen weten wat zij doen kunnen, en wat hij van hen kunne vorderen en billijk moge verwachten, zoodat hij hun geenen zwaarderen last oplegt dan zij dragen kunnen, en een ieder van dezelven de plaats kan aanwijzen, waar hij het meeste nut zal kunnen doen; even zoo moet de schaakspeler de kracht en de eigenschappelijke waarde van zijne *stukken* volmaakt goed kennen, om daardoor, bij het gebruik van dezelven, elk *stuk* zoodanig eene plaats te geven, waar het ten voordeele van het spel het krachtdadigste zou kunnen werken, en hij geen gevaar loope om van het zwakkere

stuk den dienst van het sterkere te vorderen, doch ook om waar het eerste toereikende is, de krachten van het laatsten niet nutteloos te verspillen, maar die tot eene volgende gelegenheid te besparen, en aldus door eene doelmatige aanwending alleen de noodige en niet de overtollige krachten te werk te stellen, ten einde den minder spaarzamen vijand daardoor meester te blijven, en wanneer hij zijne beste *stukken* verspild heeft, alsdan hem met kracht en geweld te kunnen aanvallen, en hem gemakkelijk te kunnen overwinnen. Bijvoorbeeld, men wil de diagonale lijn van 3 op 48 bezetten, zie Tabel A. N°. 11, dan behoeft men daartoe de *koningin* die op 4 staat niet te gebruiken, want de *looper* op 3 is daartoe genoegzaam, even min behoeft men de *koningin* op 45 te plaatsen, ten einde de *horisontale* lijn van 41 op 48 te bestrijken, dewijl men hetzelfde doel kan bereiken door den *toren* op 46 te zetten. Men gevoelt dus, dat men meer voordeel doet, met een *stuk* van mindere waarde eene standplaats te geven, waar het, om zoo te spreken, slechts schildwacht houdt, en evenwel voldoende aan het oogmerk beantwoordt, dan dat men een *stuk* van meerdere waarde aldus werkeloos zou maken, daar men het tot een meer beslissend oogmerk kan doen dienen. Maar wanneer men eene *horisontale*, en tevens eene *perpendiculaire*, en daarbij nog eene *verticale* rij wil bezetten, bijvoorbeeld van 33 op 40, van 5 op 61, en van 1 op 64, dan gebruike men daartoe de *koningin* en plaatse die op 37, dewijl men anders daartoe ten minsten eenen *toren* en eenen *looper* zou noodig hebben, waardoor men twee *stukken* buiten het gevecht zou moeten houden, die men met meer voordeel elders zou kunnen gebruiken.

Hieruit zal men zeer gemakkelijk kunnen begrijpen, hoe noodig het is, eene grondige kennis te hebben van de waarde van alle *stukken*, want alleen daardoor verkrijgt men de wetenschap om, bij voorkomende gevallen, daarvan een nuttig gebruik, in overeenstemming met derzelver waarde, te maken. Wanneer men intusschen geloofde, dat men deze waarde reeds genoegzaam kende, uit hetgeen in het

voorgaande hoofdstuk gezegd is, dan zou men zich bedriegen, want dit hoofdstuk bevat alleen de bepalingen, welke den loop en werking der *stukken* voorschrijven, doch het geldt hier, om deze eigenschappen der *stukken* te ontwikkelen, en daardoor te onderzoeken, welk nut men van dezelven in het algemeen kan trekken, zonder evenwel bijzondere gevallen en *positien* daaronder te begrijpen.

Men kan de *stukken*, met betrekking van derzelver waarde, in drie klassen verdeelen. De eerste daarvan bestaat uit die *stukken*, die geheele rijen kunnen aanvallen of verdedigen, en deze zijn de *koningin*, de *torens* en de *loopers*, de tweede zijn dezulke die alleen de naast bij dezelven liggende vakken, allen of gedeeltelijk in bezit kunnen nemen en beschermen, en deze zijn de *koning* en de *pionnen*, en die van de derde klasse zijn die, welke noch geheele rijen, noch de naastaangelegene vakken kunnen beheeren of bezetten, maar slechts op een bepaald punt werken, en deze zijn dus de *paarden*.

Men moet in het oog houden dat onder aanvallen en verdedigen niet alleen verstaan moet worden, die vakken welke het *stuk* in deszelfs stelling bedreigt, maar ook die welke zich onder het bereik van den volgenden *zet* bevinden, zoo bij voorbeeld heeft het *paard* op 57, zie Tabel A. N° 16 de vakken 42 en 51 in bedwang, doch door de volgende *zet* op 42, bedreigt het de vakken 25, 27, 36, 52, 57 en 59, en op 51 gaande, kan het zijne werking doen, op de vakken 57, 41, 34, 36, 45 en 61. Wanneer men den stand der *koningin* op N° 11, van dezelfde tabel beschouwt, dan zal men zien, dat waarheen dezelve ook gaat, er terstond weder eene menigte van vakken aan hare werking onderworpen zijn; op Tabel A. N° 17 vindt men eenen witten *looper* op 32 staan, wanneer deze zich naar 46 begeeft, bedreigt hij den *toren* op 1 en vooronderstel de *koningin* stond niet op 37, dan zoude hij, door zich van dit laatste standpunt naar 19 te begeven, den *koning* en den *toren* te gelijk kunnen bedreigen en wel zoodanig dat een van beiden door hem genomen zou worden.

Al de *stukken*, behalven de *pionnen*, hebben die ge-

meenschappelijke waarde dat zij het vak dat zij verlaten hebben nog altijd onder derzelver bescherming blijven houden, namelijk zoolang als zoodanig een *stuk* niet eenen tweeden *zet* doet, waardoor het op eene andere rigting komt te staan. Hier uit volgt dus dat, om zich van zulk een vak meester te maken, het niet genoeg is zoodanig een *stuk* van daar te verdrijven, want daardoor haalt men zich juist eenen verdediger, van dat vak, te meer op den hals, maar men moet het of wegnemen, of *maskeren*, of van alle punten verdrijven, van waar het nog gemeenschap met dat bedoelde vak zou hebben.

Wij zullen thans de waarde van elk *stuk*, in het bijzonder beschouwen, en daartoe met die van de eerste klasse eenen aanvang nemen.

De *koningin* valt aan en verdedigt, naarmate van haar standpunt, van 21 tot 27 vakken, zie hoofdstuk I, van waar zij zich, naar goedvinden tot den aanval, tot verdediging, of tot hare eigene beveiliging kan verplaatsen.

Om een bepaald vak aan te vallen, heeft zij de keus tusschen 3 of ten minsten 2 vakken op elke rij, de hoekvakken uitgezonderd, wanneer zij daar staat. Zal bijvoorbeeld de *koningin*, van 37 waar zij, op Tabel A. N° 17 *staat*, het vak 27 aanvallen of verdedigen, zoo heeft zij in de rij van 25 op 32 de keus tusschen 28, 29 en 30, in de rij van 3 op 59, tusschen 19, 35 en 51; in de rij van 6 op 41, tusschen 13 en 34, en in de rij van 9 op 63, tusschen 36 en 45. Staat de *koningin* op 29, Tabel A. N°. 11, en wilde zij vak 51 aanvallen, dan kan zij zich op de rij, tusschen 49 en 56, op 50, 53 en 56 plaatsen; op de rij tusschen 3 en 59, op 11, 27 en 43; op de rij tusschen 16 en 58, op 30 en 37. De *koningin* op 57 staande en 56 willende aanvallen, heeft de keus tusschen 8, 29, 49, 50, 63 en 64.

Een reeds door haar aangevallen vak kan zij nog steeds onder hare bescherming houden, en evenwel nog eene menigte van *zetten* doen, bijvoorbeeld de *koningin* staat op vak 31 en bedreigt vak 13, nu kan zij, zonder dezen aanval of deze bescherming van dat vak te verlaten, zich naar 15, 22, 27, 29, 40 en 46 begeven.

Hare middellijke aanvallen strekken zich over onderscheidene vakken uit, en eigenlijk over het gansche bord, en in alle rigtingen. Want gesteld, de *koningin* op 29, Tabel A. N°. 11, ware op de acht, haar omringende vakken, door eigene of vijandelijke *stukken* omringd, en hare dadelijke aanval aldus op deze acht vakken begrensd, zoo opent zij zich toch terstond eenen uitweg, door het wegnemen van een vijandelijk of het verzetten van een eigen *stuk*, en vindt daardoor de gelegenheid om op de eene of andere rij eenen nieuwen aanval te beginnen, en het is dus allernoodzakelijkst, de vijandelijke *koningin*, in al hare mogelijke rigtingen en bewegingen, gade te slaan.

Zij kan zich op de plaats van meest alle *stukken* zetten, en dezen, het *paard* evenwel uitgezonderd, aflossen, derhalve zich op het vak plaatsen, wat door een van hare *stukken* bezet is geweest, en daar dat zelfde nut doen wat men van zoodanig een *stuk* wilde trekken. Zoo kan bijvoorbeeld de *koningin* op 63, zie Tabel A. N°. 2, zich op de plaats van het *paard* 36 zetten, wanneer namelijk dit *paard* op 30 het vijandelijk *paard* neemt, waardoor zij dan dezelfde lijn bestrijkt, welke door den *looper* op 27, naar den *toren* op 9 beheerscht wordt, en dus aan dien *looper* gelegenheid verschaffen om op eene andere plaats van dienst te kunnen zijn. Het belangrijke van het aflossen van *stukken*, door zich op derzelver plaats te zetten, zal men begrijpen wanneer men de *positie* in Tabel A. N°. 18 nagaat: hier wordt de witte *koning* bedreigd, wanneer de zwarte zijn *paard* van 32 op 47 plaatst, om dit te voorkomen kan de witte niet beter doen dan zijnen *toren* van 43 naar 48 te verplaatsen, want zoo dan het vijandelijke *paard* op 47 *schaak* geeft, dan kan de witte dat *paard* met den *pion*, op 56 staande, nemen, zonder zich bloot te stellen aan de *mat* die noodwendig volgen moet, wanneer de zwarte dezen *pion* met den zijnen, die op 40 staat terug neemt; maar nu moet de *koningin* noodwendig den *toren* op 43 vervangen en aldus aflossen, en wel om verscheidene redenen: vooreerst om den *looper* op 11 aldaar vast te houden, ten tweede om den *toren* op 8 aan te val-

len, en om het hoekvak 57 tegen den *toren* op 9 te verdedigen, en eindelijk om den *looper* op 42 en het *paard* op 34 te beschermen, dit alles kan alleen door de *koningin* bewerkstelligd worden, en daarom moet zij, de zwarte moge spelen wat hij wil, altijd dezen *zet* doen, al ware het ook dat de *toren* niet naar 48 moest gaan.

Men zoude deze partij op de volgende wijze kunnen spelen:

1. **W.** T op 48 om de opene *mat* van den *T* op 8 staande te *dekken*.
   Z. *F* van 11 op 56, neemt den *pion* om 47 voor den *C* vrij te maken.
2. **W.** D op 43 *schaak* om den T af te lossen (den *F* op 56 durft hij met zijnen T niet nemen, want dan ware de *koning mat*, zoo de *C* op 47 sprong; ook kan hij den *pion* niet nemen, dewijl die met de *D* op 2 gedekt wordt.)
   Z. *F* van 56 weder naar 11 terug, om den *R* te dekken, en vervolgens met den *C* op 47 *schaak* te geven, en daardoor *mat* te zetten, of door de gevolgen de D te kunnen nemen, door op 53 te gaan.
3. **W.** P van 28 op 20 om den loop van den *F* naar 56 te verhinderen, ten einde zijnen R daar te kunnen plaatsen, als de *C* op 47 *schaak* geeft.
   Z. *F* van 10 op 1, om zoo de witte *pion* den *F* op 11 neemt, dien *pion* weder te kunnen nemen, waartoe hij den *T* gebruikt, ten einde tevens de D op 43 te bedreigen en te verjagen.
4. **W.** C van 34 op 28, op de plaats die de *pion* verlaten heeft, en om de diagonale rij van 1 op 64 te dekken, zoo de zwarte *D* zich op 10 begeven, en ondersteund door den *F* op 1, 55 bedreigen mogt, waardoor de *pion* op 55 en de T op 63, beide in derzelver perpendiculairen loop gestremd zouden worden, en tevens om den *F* op 11 dubbel aan te vallen, en daarna den *R* op 13 *schaak* te geven, terwijl deze C aldaar door den F op 42 tegen den *F* op 1 gedekt is.

Dit voorbeeld zal genoegzaam zijn om een duidelijk begrip te krijgen, van het aflossen en zich op de verlatene plaats van een ander *stuk* te zetten, en tevens bewijzen hoe belangrijk het in vele gevallen kan zijn, om van deze *manœuvre* gebruik te maken; doch keeren wij tot de *koningin* terug.

Waar gelijkheid in den loop plaats heeft, kan zij door alle *stukken*, met uitzondering van het *paard* worden afgelost.

Ieder *stuk* dat door de *koningin* wordt aangevallen, moet dezen aanval ontwijken of zich *dekken*, of door een ander *stuk* doen verdedigen.

Ook moet ieder *stuk* dat de *koningin* wil bedreigen, zich door een ander *stuk* doen ondersteunen, behalve het *paard* hetwelk alle andere *stukken* kan aanvallen, zonder zichzelven in gevaar te begeven.

De *koning* kan de *koningin* nooit aanvallen, omdat hij zich dan voor haar *en prise* zou stellen.

Door den *koning* ondersteund, kan zij den vijandelijken *koning*, zonder de hulp van andere *stukken* zeer spoedig *mat* zetten, en meer dan eenig ander *stuk* is zij geschikt, om, door een gedurig *schaak*, (*echec perpetuël*) de partij *remise* te maken, en om zich uit het gevaar te redden, staan haar genoegzaam altijd eene menigte vakken open.

De *toren* heeft, waar hij ook staat, in een hoekvak of op eene randrij, altijd zijne volle en onbegrensde werking, hetwelk bij geen der andere *stukken* het geval is.

Om een zeker vak aan te vallen, heeft de *toren* de keus tusschen de twee rijen waarop hij staat, namelijk de *horisontale* en de *perpendiculaire* rij. Wanneer bijvoorbeeld, de *toren* op 20 staat, en hij wil het vak 58 aanvallen, dan kan hij zich *horisontaal* op 18 en *perpendiculair* op 60 plaatsen.

Een door denzelven op de beide rijen bedreigd vak, behoudt hij altijd onder zijn beheer zoo lang hij zich op die rij bevindt, om het even op welk vak hij geplaatst wordt.

Deszelfs middelijke aanvallen strekken zich uit; op het midden van het bord, naar vier zijden, op de randrijen

naar drie zijden en in de hoekvakken naar twee zijden, wel is waar altijd slechts hoeksgewijze, doch altijd het gansche bord omvattende, want door eenen enkelen *zet* kan hij elk vak dat hij wil aanranden, zoo hem geene *stukken* in den weg staan, bedreigen.

Bij gelijkheid van loop, kan hij den *koning* en ook de *koningin* aflossen, en kan door de laatstgenoemde op alle vakken, doch door den eersten slechts op een, en wel op het naaste vak worden afgelost, ook kan hij zeer vele andere *stukken* vervangen.

Door den *koning* ondersteund, kan hij den vijandelijken *koning mat zetten*, zonder behulp van eenig ander *stuk*, en wel bijna zoo gemakkelijk als de *koningin* dit kan doen. Ook kan hij een spel *remise* maken, door onophoudelijk *schaak*, (*echec perpetuël*) te geven.

Dewijl er twee *torens* op het schaakbord zijn, zoo kunnen zij elkander ondersteunen, verdedigen, aflossen en dubbele aanvallen bewerkstelligen.

Om zich uit eenig gevaar te redden, heeft de *toren* twee rijen tot zijne beschikking.

De *looper* heeft overal, behalven op de hoekvakken, twee rijen op welke hij zich kan bewegen, en dus heeft hij tot den aanval op eenig vak, de keus tusschen een vak op beide deze rijen. Wanneer bijvoorbeeld de *looper* op 32, zie Tabel A. N°. 17, het vak 19 wil aanvallen, zoo kan hij zich naar willekeur op 5 en op 46 plaatsen, wanneer namelijk deze vakken niet bezet zijn of geene *stukken* hem in den weg staan, doch wanneer hij op een hoekvak staat, heeft hij slechts eene rij waarop hij kan werken.

Een vak dat hij bedreigt, blijft door hem aangevallen, hoedanig hij zich ook verplaatse, mits hij met dat aangevallen vak op dezelfde rij blijft. Zijne middellijke aanvallen strekken zich op het midden van het bord naar vier, op de randrijen naar twee, en op de hoekvakken naar eene rij uit, doch altijd over alle vakken die zich op die rij bevinden, voor zoo verre dezelve niet bezet zijn, zoo heeft de *looper* op 32, zie Tabel A. N°. 14, den *toren* op 33 in zijn bereik door op 5 of op 60 te gaan, (de *koning* op

5 niet staande namelijk) doch niet den *toren* op 1, want dezen zou hij kunnen aanvallen door op 46 te gaan, zoo de *koningin* op 37 hem niet in den weg stond, maar zoo hij, zonder die *koningin* weg te nemen, evenwel den *toren* op 1 wil aanvallen, moet hij op 5 gegaan zijnde zich naar 19 verplaatsen, of anders eerst naar 14 en vervolgens naar 28 gaan.

Hij kan de *koningin*, den *koning* en de *pionnen* aflossen, (wel te verstaan bij gelijkheid van loop en werking,) en ten aanzien van de eerstgenoemde, in alle gevallen, doch ten aanzien van de beide laatsten, slechts met betrekking tot de naaste vakken worden afgelost, ook kan hij zich in de plaats van vele andere *stukken*, met evenveel nuts, zetten.

De twee *loopers* door den *koning* ondersteund, kunnen den vijandelijken *koning mat zetten*, zonder door andere *stukken* daarin geholpen te worden, zoo kan ook een *looper* met den *koning* en nog een ander *stuk*, van de tweede of derde klasse, den *koning mat zetten*, met uitzondering evenwel van de *pionnen* aan de regte- en linkerzijde van het bord, anders genaamd de *pionnen* van de *torens*, ten zij dezelve *koningin* halen.

Om terug te gaan, heeft hij, naarmate waar hij staat, van 7 tot 13 vakken tot zijne beschikking.

Van de waarde der stukken van de tweede klasse.

De *koning* heeft om een zeker vak aan te vallen, als hij op eene *perpendiculaire* of *horisontale* rij staat, de keus tusschen drie vakken, doch op de *diagonale* rijen slechts een vak en bij elken anderen stand twee vakken. Wanneer bijvoorbeeld de *koning* op 36, zie Tabel A. N°. 16, het vak 20 wil aanvallen, dan kan hij zich op 27, 28 of 29 plaatsen, en om vak 34 te bedreigen heeft hij de keus tusschen 27, 35 en 43, doch 54 willende ontrusten, heeft hij niets voor zich, dan 45 en 42 willende aanranden kan hij zich op 35 of 43 plaatsen.

Een reeds aangevallen veld behoudt hij onder zijne magt,

en kan daarbij evenwel, al naar dat zijn standpunt is, op vier of ten minsten op twee andere vakken gaande, zoo kan hij, zie Tabel A. N°. 16, vak 28, van 27, 29, 35 en 37 altijd aanvallen, maar daarentegen kan de *koning* op 25 staande, het vak 17 slechts op twee andere vakken bedreigen, namelijk 18 en 26.

Hij kan zich op de plaats van alle andere hem omringende *stukken* zetten, en die ook allen behalve het *paard* aflossen, doch alleen met betrekking tot de naast bij gelegene vakken, dewijl de *koning* slechts eene schrede tevens mag doen, en zijne magt dus niet verder reikt.

Alle andere *stukken*, al weder met uitzondering van het *paard*, kunnen ook hem bij eene gelijke werking aflossen. De vijandelijke *koning* kan hem niet aanvallen, dewijl deze zich dan tevens *en prise* zou zetten, en dit mag hij niet.

Al naarmate hoedanig zijn standpunt is, strekken zich zijne middellijke aanvallen uit, op 16, 11, 9 en 5 vakken, zoo als hij ook voor zijnen terugtogt 8, 5 of 3 vakken voor zich open heeft.

In alle gevallen, hoedanig de *positie* van het spel moge zijn, kan hij, met behulp van de *koningin*, van eenen *toren*, of beide zijne *loopers* den vijandelijken *koning mat* zetten.

De *pion* kan nooit meer dan één schuin voor hem liggend vak aanvallen, en dan alleen nog wanneer hij op het *perpendiculair* voor hem liggend vak geplaatst wordt. Bijvoorbeeld op Tabel A. N° 6, wanneer daar de *pion* die op 29 staat, een van beide de vakken 12 of 14 wil aangrijpen, kan hij dit alleen doen door op 21 te gaan.

Zijne middellijke aanvallen bepalen zich, midden op het bord op twee, en op de randrijen slechts tot een vak, met onderscheid wanneer hij zich nog op zijn aanvankelijk standpunt bevindt, van waar hij onmiddelijk, vier vakken kan bedreigen, dewijl hij dan de vrijheid heeft om, naar verkiezing, een of twee vakken tegelijk voort te gaan.

Hij kan door den *koning*, de *koningin* en den *toren* worden afgelost, en deze kan hij ook, bij eene gelijke werking en met betrekking tot het naaste vak, aflossen. Ook kan

hij de plaats van alle voor hem staande *stukken* innemen, en wanneer hij neemt, plaatst hij zich op het schuin tegen hem over liggend vak, zoo kan bijvoorbeeld op Tabel A. N° 3 de *pion* van 52, zich op de plaats van het *paard* op 44 zetten, nadat namelijk dit *paard*, elders heen verzet is wanneer hij op 50, in Tabel A. N° 2 de zwarte *pion* op 43 neemt, kan hij de plaats van den *looper* op 27, nadat deze verzet zal zijn, twee zetten daarna, innemen.

Wanneer hij op zijn aanvankelijk standpunt aangegrepen wordt, kan hij, naar verkiezing, een of twee vakken voortgaan, doch in alle andere gevallen slechts een vak, daarbij heeft hij deze eigenschap, dat hij met elke voortschrede, dewijl hij nooit achterwaarts mag gaan, meer en meer op den vijand aanrukt.

Zoodra als hij over het midden van het bord gekomen is, mag hij elken vijandelijken *pion* die hem voorbij schuift nemen.

Wanneer hij voor de *koningin* of voor eenen *toren* staat zoo kan, bijvoorbeeld, op Tabel A. N° 10 de *pion* die op 50 staat, den *looper* op 28 verhinderen, om zich op 42 te plaatsen, wanneer hij gerug gesteund door den *toren* op 58 dat vak zelf inneemt, want zoo de *looper* hem daar wilde nemen, dan zou de *toren* hem terug nemen; zoodanig eene verdediging van een vak kan de *pion* ten aanzien van alle *stukken*, ja zelfs betrekkelijk de *koningin* en den *toren* bewerkstelligen, hetgeen hem des te meer waarde geeft, dewijl hij als het geringste *stuk* op het gansche bord, het belangrijkste *stuk* den weg kan afsnijden. (Dit vindt men op Tabel A. N° 20 nog duidelijker).

Dewijl de *pion*, wanneer hij de laatste rij op s'vijands grondgebied bereikt heeft, terstond tot een *stuk* van de grootste waarde op het schaakbord, bevordert wordt, neemt daardoor zijn waarde toe, bij elken *zet* dien hij doet, en voornaamlijk dan wanneer hem geene vijandelijke *pionnen* in den weg staan, dewijl dan de vijand meestentijds genoodzaakt wordt, om een' of anderen *officier* op te offeren, ten einde, dien *pion* te nemen of te verhinderen, dat hij eene *koningin* haalt, en waardoor dan zijn spel merkelijk

verzwakt, en hij daardoor gevaar loopt de partij te verliezen, of ten minste moeijelijker de overwinning te behalen zie Tabel A. N° 19, waar de zwarte *koningin* op 5 genoodzaakt wordt, om den *pion* op 15, wanneer deze op 7 schuift te nemen, als wanneer zij door den *koning* hernomen wordt, en waardoor dan de partij gelijk wordt, en veel kans heeft om *remise* te worden.

Alle *pionnen*, met uitzondering van die welke op de beide vleugels staan, en aldus *pionnen* van de *torens* genoemd worden, kunnen, door den *koning* ondersteund, den vijandelijken *koning mat* zetten wanneer, namelijk de *pion* achter zijnen *koning* staat, en deze de *oppositie* kan nemen.

De *loopers* en de *pionnen* kunnen elkander wederzijds dekken wanneer zij staan zoo als op Tabel A. N° 20, namelijk de *looper* schuin voor den *pion*, zoo als hier de *looper* op 18 en de *pion* op 25.

Van de waarde der stukken van de derde klasse.

Namelijk de *paarden*. Het *paard* kan door geene *stukken*, die onmiddellijk voor, naast, of achter hetzelve staan, *in deszelfs* loop gehinderd worden.

Om een bepaald vak, namelijk van dezelfde kleur, als dat waar op het *paard* staat, aan te vallen, heeft het de keus tusschen twee vakken, behalve in de hoekvakken waar het geene keus heeft. Bijvoorbeeld een *paard* staat op vak 60 en men wil daarmede 28 aanvallen, dan plaatse men het naar willekeur op 43 of op 45, maar op 64 staande en 32 willende aanvallen, is het verpligt zich eerst op 47 te plaatsen. Doch zoo men met het *paard* een vak, van eene andere kleur, dan dat waarop het staat, wil aanvallen of verdedigen, dan moet men daarmede ten minsten twee en somwijlen wel vier *zetten* doen, eer men dit doel kan bereiken. Door het doen van vijf *zetten* kan men alle vakken, hoe ver ook van het *paard* verwijderd, met hetzelve bereiken.

Slechts die vakken van dezelfde kleur, als dat waarop het het *paard* staat, kan het onmiddelijk aanvallen, wel te verstaan, zoo dezelve onder het bereik van deszelfs sprong

liggen. Bijvoorbeeld op Tabel A N° 4 kan het *paard* op 42 staande 44 aanvallen, door zich op 27 of op 59 te plaatsen; 26 willende aanvallen, moet het zich op 36 plaatsen, doch om vak 60 te bereiken, moet het eerst drie *zetten* doen namelijk, van 42 op 25, op 35 en vervolgens op 50 van waar het 60 bedreigt of anders van 42 op 27, 44 en dan op 54, van waar het mede 60 aanvalt. Indien het *paard* op 41 stond, zoude het in twee *zetten* vak 60 kunnen aanvallen, namelijk eerst op 35 en dan op 45, of anders eerst op 58 en dan op 43, of wel eerst op 35 en dan op 50.

De middellijke aanval van het *paard* bedreigt eene menigte van vakken, doch altijd slechts die welke van eene andere kleur zijn, dan die welke onder den onmiddellijken aanval liggen.

Hij kan de plaats van al de onder zijn bereik liggende *stukken* innemen. Aflossen en afgelost worden, kan bij het *paard* alleen ten aanzien van het andere *paard* geschieden, dewijl geene andere *stukken* dienzelfden loop en werking hebben.

Dewijl er twee *paarden* op het bord zijn, kunnen zij elkander wederzijds verdedigen en beschermen, en bovendien ook nog dubbele aanvallen doen, te meer nog daar men zich tegen den aanval van het *paard* niet kan *dekken* (zie verklaring der kunstwoorden).

Door den *koning* en eenen *looper* of eenen *pion* ondersteund, kan het *paard* den vijandelijken *koning mat zetten*.

Om een gevaar te ontwijken, heeft het naarmate van zijn standpunt, acht, zes, vier of twee vakken tot deszelfs beschikking.

Betrekkelijke waarde der stukken.

Uit de hier voren opgegevene algemeene waarde der *stukken*, welke zij, zonder inachtneming van bijzondere gevallen of aangelegenheden bezitten, blijkt dat, over het algemeen genomen, de *stukken* van de eerste klasse wel de belangrijkste zijn, welker aanwezigheid of ontbering zeer

veel invloeds op het winnen of verliezen van eene partij kan hebben. Ondertusschen kan de *positie* van een spel, van dien aard zijn, dat niet zelden een *stuk* van mindere waarde, door deszelfs standplaats, van oneindig meer nut is, dan een ander *stuk* van hoogere waarde zou kunnen te weeg brengen. Dit is dus de betrekkelijke waarde waarop de speler wel degelijk moet acht geven; doch dit is niet door algemeene regelen, maar wel door bijzondere voorbeelden op te helderen, welke de speler zelf bij genoegzaam elke partij zal kunnen ontdekken en toepasselijk maken. Zoo is bijvoorbeeld op het einde van het spel, een *pion* dikwerf van meer waarde dan een *looper* of een *paard*, en wanneer het noodig is, lijdt het geenen twijfel of men moet eenen *looper* of een *paard* opofferen, wanneer men den *pion* daardoor kan redden of behoeden, want deze kan als hij tot *koningin* komt, den vijandelijken *koning mat zetten*, hetwelk een *looper* of een *paard* zonder behulp van andere *stukken* niet doen kan.

Wanneer men Tabel A. N°. 21 naziet, zal men ontwaren dat, zoo de witte *pion* op 11, op de plaats van den zwarten *toren* op 3 kan komen, in dit geval het vragen van een *paard* verkieselijker zou zijn, dan dat men eene *koningin* nam, dewijl daardoor terstond *schaak* aan den zwarten *koning* wordt gegeven, die dan niet anders dan op 1 kan gaan, en vervolgens door middel van den *looper* op 28 zeer spoedig *mat* moet worden, behalven dat de zwarte door dit *schaak* geven, genoodzaakt wordende den *koning* te verzetten, niet in de gelegenheid is om den *pion* op 53 voort te schuiven en aldus *koningin* te halen.

Aldus heeft in de meeste einden van een spel, het *stuk*, dat *mat* zet, eene betrekkelijke waarde, welke een onbedenkelijk grooter nut kan doen dan een *stuk* van meer belang zou kunnen schenken, en waardoor de vijand dikwerf genoodzaakt wordt *stukken* van meer waarde op te offeren, ten einde een *stuk* dat, in het algemeen genomen, minder waarde heeft, te kunnen nemen.

Het beoordeelen van deze meerdere of mindere betrekkelijke waarde, gedurende het spel of liever op het einde

daarvan, karakteriseert den goeden speler, dewijl dit bewijst dat hij kan voorzien wat er gebeuren zal, want dikwerf gebeurt het dat men, na het doen van eenen *zet*, eenen beteren in het oog krijgt, welke men, dewijl de vijand op den volgenden *zet*, eene andere *positie* aan zijn spel geeft, daarna niet meer doen kan. In het hoofdstuk over de einden van het spel, zal men wegens de betrekkelijke waarde der *stukken*, eene meerdere overtuiging kunnen verkrijgen.

Eene andere betrekkelijke waarde bestaat daarin, dat er vele spelers zijn die met het eene *stuk* beter weten te werken dan met het andere, en derhalven de algemeene waarde van zoodanig een *stuk* beter kennen en weten te beoordeelen, want daardoor alleen weten zij van zoodanig een *stuk* de beste partij te trekken. Hij, bij wien dit het geval is, zal altijd trachten om zoodanig een *stuk* te behouden en liever een ander op te offeren; daarentegen is het de zaak van den speler, die tegen hem over zit, wanneer hij dit ontdekt, of het van eenen hem reeds bekenden schaakspeler weet, juist deze *stukken* het meeste te vervolgen, en zoo mogelijk van het bord te brengen, dewijl hij daardoor zijne tegenpartij van eene hem veel van belang zijnde sterkte berooft.

Zoo zijn er bijvoorbeeld schaakspelers welke de *paarden* of de *pionnen* op eene zeer meesterlijke wijze weten aan te voeren, doch daarentegen met de *koningin* of met de *torens* minder goed weten om te gaan. In dit geval trachtte men liever deze, den vijand zoo noodige *stukken* als andere van meerder waarde te ontnemen, want dewijl hij dezen minder goed weet te gebruiken, zal men hem spoedig kunnen overmeesteren, wanneer hem eenmaal zijne grootste kracht benomen is.

Het is voor elken speler noodzakelijk, om hetgeen in dit en in het voorgaande hoofdstuk gezegd is, zooveel als mogelijk is in zijn geheugen te prenten, dewijl hij, dit niet volkomen begrepen hebbende, het niet ver in het schaakspel zal brengen, om dat hij nu te veel en dan te weinig van zijne *stukken* zal vorderen, en zelden juist die zal gebruiken, welke hem tot zijn bepaald doel dienstig kunnen zijn, maar wel anderen die of meer magt dan noodig is, of minder sterkte dan er vereischt wordt, in zich bevatten.

VIERDE HOOFDSTUK.

Algemeene regelen bij het spel, en bij het verzetten der stukken, op het oog te houden.

Met terzijdestelling van bijzondere gevallen, die in ieder spel voorkomen, kan men uit hetgeen in de beide voorgaande hoofdstukken gezegd is, zoowel over het algemeen als bij het verplaatsen van enkele *stukken*, de volgende grondstellingen afleiden, vooral wanneer men zijne *stukken* steeds, naar mate van derzelver eigenschappen, voor zoo verre de *positie* van het spel zulks gehengt, in werking tracht te brengen, waarvan men niet, zonder daartoe gedwongen te worden, afwijke, en genoodzaakt wordende daarvan af te wijken, dezelve weder zoo spoedig mogelijk eene behoorlijke plaats geve.

Dewijl alle *stukken*, de *torens* evenwel daarvan uitgezonderd, hoe nader zij aan de randrij van het bord of in de hoeken staan aan waarde en kracht, zoo wel als aan werking, verliezen, zoo moet men trachten dezen, zooveel als mogelijk, midden op het bord te houden, dezelve in het spel des vijands te doen indringen en hem beletten om zijne *stukken* in ons spel te brengen.

Om van alle *stukken* den hoogstmogelijken dienst te hebben, moet men aan dezelven de uitgebreidste werking trachten te geven, en dezelven, aldus niet dan in den hoogsten nood, en dan nog, zoo kort als mogelijk in te *maskeren*, (zie verklaring der kunstwoorden.)

Daar alle *stukken*, de *pionnen* uitgezonderd, de keus tusschen ten minsten twee vakken hebben, om aan te vallen of om te verdedigen, zoo moet men zorgvuldig daarop letten, dat men dezelve altijd op één vak plaatse, waar zij het meeste nut doen, of waar zij de meeste kracht zullen kunnen uitoefenen. Wanneer, bij voorbeeld, op Tabel A. N°. 22. de *koningin*, op 62, de *pionnen*, op 10 en 16,

wil aanvallen, dan moet zij dit niet op 30, 46, 44, 26, 48, 55, 58, of 64 doen, maar wel op 14, dewijl zij dan zeker is, geenen van beiden te zullen kunnen nemen. Op 58 en 64, zoude dit ook hetzelfde geval zijn, doch dan zoude de vijand beide deze *pionnen* kunnen dekken door zijnen *toren* op 11 te zetten, het geen hem, als de *koningin* op 14 staat, niet helpt, dewijl zij dan den *toren*, zeer veilig zou kunnen wegnemen.

Zoodanig kan het ook een groot onderscheid op het volgende van het spel maken, of op Tabel A. N°. 23, de *toren* op 58, den *pion* op 25 aanvalt, door zich op 57 of 26 te plaatsen of wel op den tweeden *zet*, zich achter denzelven plaatst. Even eens kan de partij er van afhangen of de *looper* van 10 vak 35 op 17 of op 28 aangrijpt. Wanneer het *paard* op 45 den *pion* op 54 wil bedreigen, dan kan dit op 30 en ook op 39 geschieden; doch in dit geval is 39 het beste vak, dewijl het van daar, indien dit noodig ware, den *koning* op 16 en den *pion* op 12 zou kunnen aanvallen, door zich, bij den tweeden *zet* op 22 te plaatsen, het geen zoo het op 30 stond, dus niet den derden zet zou kunnen geschieden, even eens zoo wanneer dit zelfde *paard* vak 20 wil aanvallen, dan moet het zich eerst op 30 en niet op 35 begeven, om den *pion* op 43 niet te *maskeren*. Ook zal de *koning* op 61, zoo er een *paard* op 55 stond, hetzelve beter kunnen bedreigen, op 54 dan wel op 62, dewijl hem, op 54, vier vakken ontoegankelijk gemaakt moeten worden, eer hij den aanval behoeft op te geven, en op 62 slechts twee. Wanneer men de einden van het spel goed nagaat, dan zal men zich van het belangrijke van dezen regel nog des te beter kunnen overtuigen.

Het voordeel om gansche rijen te bedreigen is zoo groot, dat men trachten moet, zoodra als de *positie* van het spel dit vergunt, en voornamelijk wanneer er nog slechts weinige *stukken* op het bord zijn, zoodanig eene stelling aan te nemen. Het is ongetwijfeld moeijelijk, om den vijand met een *stuk* van gelijke soort van eene rij te verdrijven, die men gaarne zelf zou willen bezetten; dewijl men daar-

door steeds zijn eigen *stuk en prise* voor het vijandelijk *stuk* moet zetten, hetgeen nooit raadzaam kan zijn dan bij eene groote overmagt, maar in zoodanig een geval moet men trachten, zoo de *positie* van het spel het toelaat, een ander vijandelijk *stuk* aan te vallen, ten einde den vijand te noodzaken om ter verdediging daarvan, de door hem bezette rij te verlaten, waarvan men dan terstond bezit moet nemen. Zoo bijvoorbeeld, (zie Tabel A. N°. 19) wanneer het ons van belang is om de rij van 4 op 60, welke, door den vijandelijken *toren*, op 36, bezet is, in te nemen, dan plaatse men den witten *toren* van 56 op 48, om daarmede het *paard* te bedreigen dat op 43 staat. Wanneer nu de *toren* dat *paard* wil dekken, dan moet hij zich noodwendig op 35 verplaatsen, waardoor wij dan die rij op 44 kunnen innemen. (Men vooronderstelle bij dit voorbeeld dat het *paard* op 43, zich niet kan verplaatsen zonder genomen te worden.)

Daar men met de *stukken* van de eerste klasse middellijke of *gemaskeerde* aanvallen kan doen, zoo moet men dezelven voornamelijk daartoe gebruiken, want daardoor worden meestal de beslissendste en de onverwachtste aanvallen gedaan, en voornamelijk wanneer dezelve door eenen, daarop geenen oogschijnlijk betrekking hebbenden, *zet*, eenigermate zijn voorbereid geworden, en dit bewijst de noodzakelijkheid om altijd zijne aandacht te vestigen, op de middellijke aanvallen van zoodanige *stukken*, en om aldus naauwkeurig te berekenen waar zij bij den volgenden *zet* kunnen geplaatst worden, en of zij ons daar, ook zouden kunnen benadeelen.

Op Tabel A. N°. 24. vindt men een spel, waarbij men moet vooronderstellen, dat de witte aan den *zet* is, wanneer nu de zwarte het *stuk*, dat aan denzelven ontnomen wordt, wil terug nemen, dan wordt, door eenen *gemaskeerden* aanval zijn *koning*, *mat* gezet, of zoo hij dit op den tweeden *zet* begint te zien, moet hij zijne *koningin* opofferen, waarvoor hij dan hoogstens eenen *toren* kan krijgen. De witte begint :

1 W. F. van 51 neemt den zwarten *C* op 23.
Z. *F.* van 5 neemt den witten F op 23.
2 W. C. van 43 op 60 en bedreigt de zwarte *koningin.*
Z. *D.* van 54 op 50, 40 of 53, dewijl zij anders nergens veilig staat, of anders neemt zij den *toren* op 63 waarna zij door den witten *koning* hernomen wordt, en waardoor de zwarte tijd krijgt om zijnen *pion* op 19 te *dekken*, door zijn *paard* van 3 op 13 te verzetten, of zijnen *toren* van 4 op 20 te schuiven, zonder deze voorzorg, waarbij toch altijd de *koningin* verloren is, neemt de
3 W. D. van 59 den zwarten *P* op 19 en zegt: *schaak.*
Z. *R.* van 1 op 2 als kunnende zich niet *dekken* en zijnde dit het eenige vak dat hem overschiet om zich uit de *schaak* te zetten.
4 W. D. van 19 op 10 *schaak* en *mat*, als zijnde ondersteund door den witten *pion* op 17.

De zwarte, heeft aldus den *gemaskeerden* aanval van den witte *koningin* op vak 19 niet gezien, anders had hij het *paard* op 23 moeten opofferen, ten einde den *pion* op 19 niet ongedekt, of zonder verdediging, te laten.

Wanneer hij integendeel dezen bedekten aanval gezien, en zich daartegen gewapend had, dan zoude de witte zijn ontwerp ontdekt ziende, dit hebben moeten opgeven, en aldus zoo spoedig mogelijk, zijne *koningin* hebben moeten *démaskeren* ten einde niet, door hare eigene *stukken*, opgesloten te zijn.

Daar de *stukken* van de tweede en derde klasse niet anders dan van nabij kunnen werken, trachte men dezelven in het spel van den vijand te doen indringen, en zooveel als mogelijk is, des vijands *stukken* uit ons eigen spel te houden; de *koning* zelfs is van dezen regel niet uitgesloten, zoodra als hij, zonder gevaar kan voortrukken. Maar men zorge toch altijd dat men voor zijne *stukken*, die in het spel des vijands indringen, eenen veiligen terugtogt

open houde, en wanneer, die terugtogt gevaar loopt van afgesneden te worden, dan zoo spoedig mogelijk terug te gaan, daarentegen poge men de vijandelijke *stukken*, die zich in ons spel hebben ingedrongen, den terugtogt zoo moeijelijk, als mogelijk is, te maken, ten einde dezelven van de overige *stukken* af te zonderen, en vervolgens te nemen.

Hoe zeer deze *stukken* niet, even als die van de eerste klasse, middellijke aanvallen kunnen doen, zoo ontbreekt het denzelven toch niet aan middelen, tot bedekte of *gemaskeerde* aanvallen, van eenen anderen aard, die voornamelijk bewerkt worden door zich op de plaats van andere *stukken* te stellen, en waarop men, zoo wel bij het aanvallen, als bij het verdedigen, naauwkeurig acht moet geven, het zij om den vijand daar door te verschalken, of om daar door niet verschalkt te worden.

De volgende voorbeelden zullen dit duidelijker doen zien.

Wanneer men, op Tabel A. N°. 25, de plaatsing van het *paard*, op 48 nagaat, dan zal men zien dat, zoo het de plaats van den *looper*, op 54 bezetten kon, het dan den *koning* op 39, en den *toren* op 60, tegelijk zou bedreigen, en aldus den *toren* ontwijfelbaar zou kunnen nemen. Om nu het *paard* daar te plaatsen, en den vijand te verhinderen dat hij een van deze twee *stukken* verzet, moet de *looper* het *paard*, op 36, nemen. Herneemt nu de vijand dien *looper*, met den *pion* die op 27 staat, dan kan het *paard* van 48, op 54 springen. Neemt de vijand den *looper* niet om zijnen *toren* te redden, dan kan de *looper* op 38 weder terug gaan, en men heeft een *officier* gewonnen. (*)

In ditzelfde spel zal de *toren* van 17, door het nemen van den *looper*, op 22, den *koning* op 25 *démaskeren*, en zoo de *pion* op 15, den *toren* op 22 neemt, kan de *koning* van 25 zich op 17 plaatsen, waardoor hem, of het *paard* op 9, of de *toren* op 10, ten deele moet vallen.

(*) De zwarte *looper* op 22 zoude den witten *looper* op 36, die het *paard* genomen heeft, kunnen hernemen, en dan ware 54 gedekt, en ontoegankelijk voor het *paard* op 48 gemaakt, men beschouwe dus dien *looper* als niet aanwezig.

De Vertaler.

Op Tabel A. N°. 26. vindt men een dergelijk geval: de zwarte *pion* van 41, gaat op 49, en geeft *schaak*, het zij nu de witte *koning* dezen *pion* neemt of zich op 51 redt, (hoezeer nemen altijd verkieselijk is, want anders haalt die *pion* onmiddellijk *koningin*) het zwarte *paard* van 26, moet nu oogenblikkelijk het door den *pion* verlaten vak bezetten; de *koning* moge nu het *paard* nemen, of iets anders doen, wat hij ook verkieze, de *pion* van 50 haalt ontwijfelbaar *koningin* op 58.

In het zelfde spel vindt men nog iets dergelijks dat door eenen *gemaskeerden* aanval, bewerkstelligd wordt. Het witte *paard* van 38, neemt den *pion* op 23, en geeft *schaak* aan den *koning*, neemt nu de vijand dat *paard*, met zijnen *pion* die op 16 staat, dan schuive men den *pion* van 54, op het vak dat het *paard* verlaten heeft, namelijk 38 geeft *schaak*, en neemt dus het vijandelijke *paard* op 31, waardoor de witte *pion* op 24 in de gelegenheid gebragt wordt van *koningin* op 8 te halen. (*)

Op Tabel A. N°. 27. vindt men eene partij waarin de bedekte aanval van eenen *pion* het spel beslist.

1 W. T. van 18 op 23 neemt den *looper*.
Z. P. van 16 op 23 neemt den *toren*; wanneer hij dat niet doet is de *mat* onvermijdelijk door de beide *torens*, dewijl die van 40 den *pion* op 16 neemt, en den *koning* aldus alle uitgangen afsluit.

2. W. P. van 26 op 18.
Z. R. van 2 op 3, om door den *toren* van 40 niet *mat* gezet te worden. Hij moet dus den *toren* op 9 verliezen, want al wil hij zijnen *koning* niet spelen, en, door met zijnen *toren* op 25 te gaan, den *ko-*

*) Dit zoude evenwel door het *paard* op 26 kunnen worden verhinderd; wanneer het eerst op 20 en daarna op 14 sprong, waartoe het juist den tijd heeft voor dat de *pion* 8 bereiken kan.

De Vertaler.

ning schaak geven, dan verplaatst zich
de witte koning op 34, waarna de zwarte
koning wel genoodzaakt is op 3 te gaan,
als wanneer de toren op 25 toch door den
koning wordt genomen. (*)

Op Tabel A. No. 28. zien wij een spel waarin een geoefend oog al zeer spoedig den beslissenden *gemaskeerden* aanval des *loopers* zal ontdekken.

1 W. C. van 44 neemt den *looper* op 27
Z. P. van 18 neemt het *paard* op 27
2 W. P. van 37 op 29
Z. P. van 20 neemt den *pion* op 29, zoo hij dit niet doet, dan gaat de witte *pion* ongehinderd *koningin* halen, terwijl hij tevens den vijandelijken *pion* zou kunnen nemen.
3 W. F. van 51 neemt den *pion* op 23, het zij nu de zwarte *pion* op 16 den *looper* neme of niet, de witte *pion* op 24 gaat ongehinderd *koningin* halen.

Op Tabel A. No 29. vinden wij eene zeer twijfelachtige partij, welke evenwel op de volgende wijze gewonnen moet worden.

1 W. F. van 54 neemt den *pion* op 36 en geeft *schaak*, met oogmerk om den vijandelijken *koning* op eene opene rij te brengen.
Z. P. van 27 neemt den *looper* op 36; wanneer deze dit niet doet kan de *looper* den *toren* op 22 nemen als wanneer die partij beslist is.

(*) Wij zien nog niet dat de *mat* onvermijdelijk is, want zoo de zwarte *koning*, na het nemen van den *looper*, op 11 gaat, dan kan hij, na dat de *toren* van 40 den *pion* op 16 genomen heeft op 12 gaan, waar hij vooreerst, veilig staat, hoe zeer de zwarte een groot verlies ondergaan heeft.

De Vertaler.

2 W. T. van 6 op 5, en daardoor *démaskeert* hij den *pion* op 14.

Z. *K.* moet zich uit de *schaak* zetten want *dekken* kan hij niet.

3 W. P. van 14 op 6 en haalt *koningin.*

Z. *T.* op 22 moet nu den *pion* op 6 nemen.

4 W. T. van 5, herneemt den zwarten *toren* op 6 en kan nu zeer gemakkelijk den *pion* op 40 tot *koningin* brengen.

Men ziet uit al het voorgaande hoe noodig het is op alles acht te geven wat in hoofdstuk III, over de waarde der *stukken*, is gezegd en altijd de vijandelijke *stukken* gade te slaan, of zij ook, door op eene of andere wijze *gemaskeerd* wordende, ons nadeelig zouden kunnen zijn, vooral wanneer het alleen van den vijand afhangt om dezelven te *demaskeeren*, want wanneer men in het spel Tabel A. N°. 28. eerst op den *looper* op 51 ging denken, nadat dezelve gedeeltelijk door het *paard gedemaskeerd* was, dan zoude men te laat komen, om alle daaruit voortvloeijende nadeelen te voorkomen.

Men vergete niet dat alle *officieren* het door hen verlaten *vak* nog steeds blijven bedreigen, hetgeen wij, in het voorgaande hoofdstuk hebben aangewezen; daar door zal men zich vele nuttelooze *zetten* besparen, en zijne berekeningen korter en eenvoudiger maken.

Even zoo bedenke men steeds bij de berekening van eenen aanval of van eene verdediging, waarin men *stukken* van de eerste klasse gebruikt dat derzelver *werking*, op een bepaald vak, door het opschuiven van eenen enkelen *pion* kan verijdeld worden.

Algemeene regelen, betrekkelijk ieder stuk.

De *koningin*, als het belangrijkste *stuk*, dat, over het algemeen genomen, tegen geen *stuk* van minder waarde verruild kan worden, moet men niet al te spoedig in het

spel brengen, hare *positie* bij den aanvang van de partij is op de rij der *pionnen*. (*)

Zonder de grootste noodzakelijkheid, en zonder de stellige overtuiging, dat men daardoor eenig voordeel zal behalen moet men haar nooit aan eenen middellijken of onmiddellijken aanval blootstellen.

Bijzondere gevallen uitgezonderd kan men haar niet tot verdediging tegen twee *stukken* van mindere waarde gebruiken; ook niet met den *koning*, of haar voor andere *stukken* plaatsen.

Wanneer men bijvoorbeeld op Tabel A. N°. 50, belang stelt in het behoud van den *pion* op, 34 en de vijand heeft er evenveel belang bij om dit vak te bezetten, en hij zijn *paard* van 2 op 17 speelt waardoor dit vak, door het *paard* en door den *looper* en aldus dubbel wordt aangevallen, en waartoe, om dit te verhinderen de magt des *torens* op 58 niet genoegzaam is. Dan zijn wij dus verpligt om onze verdedigingsmiddelen ook te verdubbelen, zoo wij om alles te ontgaan den *pion* niet op 26 willen schuiven; en daartoe hebben wij geen ander middel dan de *koningin*, nu zoude men zeer verkeerd doen, zoo men dezelve op 42 plaatste want dan neemt den vijand den *pion*, *of met het paard*, of met den *looper*; wij durven dan dit *stuk* met de *koningin* niet terug nemen, want dan hadden wij die verloren, en dus is het oneindig beter, dat wij reeds voor dat de vijand zijn *paard* verzet, onzen *toren* op 42 of 50 schuiven, om daar na de *koningin*, op de plaats die de *toren* verlaten heeft, te plaatsen, als wanneer de vijand zijnen aanval niet zou durven ondernemen, dewijl hij in dit geval een *paard*, en eenen *looper* tegen eenen *toren* en eenen *pion* zou moeten verruilen. Indien de *koningin* of eenig ander *stuk* niet in staat ware om dezen dubbelen aan-

(*) Wij zijn van een ander gevoelen, en houden het daarvoor dat men de *koningin* niet te spoedig in werking kan brengen, mits men zorge voor hare veiligheid, en men haar dus niet in 's vijands spel doe indringen, voor dat zulks zonder gevaar kan geschieden.

De Vertaler.

val af te wenden, ware het beter den *pion* op te geven, en eenen aanval van onze zijde te beginnen, om dit verlies zoo dra als mogelijk ware te vergoeden. (*)

Men wachtte zich vooral om de *koningin*, op eene opene rij, voor den *koning* te plaatsen, dewijl zij daar aan het grootste gevaar is blootgesteld, van zich te moeten opofferen om den *koning* te redden. In het laatst aangehaalde voorbeeld vindt men de *koningin* op 16, en deze is daar ongetwijfeld verloren, wanneer de witte *looper* van 56 op 29 gaat en *schaak* geeft, het geen alleen door het *paard* van 5 op 15 te dekken is; (want ging de *koning* op 7 dan zou de *looper* van 48 op 21 gaan, en *schaak* geven, waardoor tevens de *koningin* door den *toren* op 64 zou bedreigd worden, en dan niets anders zou kunnen doen, dan den *koning* op 14, tegen den aanval des *loopers* te dekken, doch dan ware zij ook verloren,) als wanneer de *looper* van 48 op 30 zou gaan, waar de vijandelijke *koningin* hem niet nemen kan uithoofde dat de *koning* dan voor den *toren* op 64 zou blootgesteld worden, en zij is dus verpligt den *toren* op 64 te nemen, als wanneer zij door de *koningin* van 60 hernomen wordt. De *looper* op 56 naar 29 gaande, kan wel door den *looper* op 20 genomen worden, doch dit verandert niets in de zaak, dewijl de *looper* op 48 denzelfden *zet* doet.

Zelfs in die gevallen waarin zij gevoegelijk tot verdediging kan worden aangewend, moet men toch altijd alvorens zeer zorgvuldig nagaan, aan welke gevaren zij daar is blootgesteld, na dat zij een *stuk* des vijands heeft genomen.

Men moet haar niet, om een klein voordeel te behalen,

(*) Wij zouden in dit geval, de *koningin* op 56 zetten, waardoor wij tevens den *pion* zouden verdedigen, en den vijandelijken *koning*, *schaak* geven, welke *schaak* wij met den *looper* van 48 op 21 zouden kunnen vervolgen, want zoo de *koning* zich tegen den aanval der *koningin* dekte, door zijn *paard* van 5 op 15 te plaatsen, namen wij den *looper* op 20, met onzen *looper* van 56, of met de *koningin*, naar verkiezing.

De Vertaler.

te diep in het spel des vijands laten indringen, wanneer men niet overtuigend verzekerd is, dat men haar weder in veiligheid zal kunnen brengen; dewijl zij anders ingesloten of afgesneden kan worden, en daar door nutteloos tot alle aanvallen of verdedigingen zou worden, terwijl de *koningin* des vijands, ongehinderd zou kunnen werken.

Wanneer de vijandelijke *koningin* in ons spel indringt; stellen wij haar onze eigene *koningin* tegen over; wanneer ons spel beter staat dan dat van onze tegenpartij, dan is het dikwerf zaak om de *koninginnen* tegen elkander te verruilen, om het voordeel dat wij reeds behaald mogten hebben, des te gemakkelijker te kunnen behouden en voort te zetten, want hoe minder *stukken* wij te bestrijden hebben, hoe minder gevaar wij loopen van overrompeld te zullen worden. Men houde daarbij in het oog, dat het voordeel dat wij reeds behaald hebben, eenigzins belangrijk moet zijn en ons hoop moet geven, om de partij te winnen, want het voordeel van een *paard*, eenen *looper*, of eenen *pion*, is niet genoegzaam om ons daar op te vertrouwen, wanneer de *positie* van het spel niet zeer gunstig voor ons staat, want al verruilden wij dan al onze *stukken* tegen die van den vijand, dan zou ons geene genoegzame magt overblijven om hem *mat* te zetten.

De *torens*, die op de *koningin*, in waarde volgen, moeten derhalve ook, zoo veel als mogelijk is, tegen alle middelijke of onmiddelijke aanvallen verzekerd worden, en aldus ook niet ter verdediging, tegen *stukken* van mindere waarde gebezigd worden.

Zoodra als er zich eene geschikte gelegenheid daartoe opdoet, neme men, met de *torens*, de opene rijen in bezit. (zie verklaring der kunstwoorden.)

Men moet trachten zijne *torens*, vroeger als de vijand zulks doen kan, te verdubbelen, en dezelven derhalven op eene en dezelfde *perpendiculaire* rij te brengen, en wel voornamelijk op opene rijen, en het is derhalve beter zijnen *toren* tegen dien des vijands te verruilen, dan te gedoogen dat hij dezelven verdubbele, of eene opene rij in bezit neme.

Wanneer een onzer *torens* in het vijandelijke spel is ingedrongen, en hij den onzen met eenen van zijne *torens* aanvalt, dan moeten wij den onzen door den tweeden *toren* trachten te ondersteunen, doch den vijandelijken *toren* niet, dan als wij daartoe gedwongen worden, nemen, want als de vijand onzen *toren* neemt, dan hernemen wij den zijnen met onzen tweeden *toren*, en daardoor behouden wij dat vak in bezit, waar wij den vijand lastig zijn.

Men zorge dat de vijand zulk eenen ingedrongen *toren* niet insluite zoo als hij, bij voorbeeld, op Tabel A. N°. 31, zou doen (de *looper* op 45 beschouwe men als daar niet te staan, en men verbeelde zich dat op 15 een zwart *paard* staat) de witte *toren* staat daar op 15 tusschen twee vijandelijke *pionnen* om een van beide te kunnen nemen, doch wanneer nu de zwarte *looper* van 30 op 23 gaat, dan zijn de beide *pionnen* gedekt en de *toren* ingesloten, die dan om ten minste nog eenige schadevergoeding te krijgen, zichzelven voor eenen *looper* moet verruilen.

Zoo lang als men nog onzeker is of men wil *rokkeren* of niet, en in het eerste geval nog niet besloten heeft, aan welke der beide zijden men dit zal doen, moet men de *torens* niet, dan in den uitersten nood verzetten, ten zij men daardoor een belangrijk voordeel zou kunnen behalen.

Den *looper* trachte men vooruit te krijgen, eer men de *pionnen* verzet, die hem in zijnen loop zoude kunnen hinderen.

Men wachte zich denzelven te spoedig in des vijands spel te brengen, dewijl de *loopers* zeer gemakkelijk kunnen afgesneden worden, op Tabel A. N° 31, vindt men eenen *looper*, op 43 staan, dezen kan de witte zeer gemakkelijk insluiten, door zijnen *pion* van 52 op 36 te schuiven als wanneer hij, den zet daarna, zijn *paard* van 59 op 49 plaatsende, dien *looper*, zoo wel als den hem dekkenden *pion* bedreigt. Men vooronderstelle hierbij dat de *positie* van het spel, aan den witten niet vergunt, om zonder nadeel den zwarten *looper* met eene van de beide *pionnen* van 50 of 52 te nemen.

Daar een *pion* door eenen *looper* beschermd, altijd *koningin* kan halen, al ware het ook dat een *paard* dit trachtte te beletten, en omgekeerd een *pion*, al wordt dezelve ook door een *paard* ondersteund, geene *koningin* kan halen als de *looper* het wil verhinderen, zoo volgt hieruit dat men op het einde van het spel, om de *pionnen* den vrijen loop te bezorgen, den vijandelijken *looper* of *loopers* moet trachten uit het spel te brengen, en daarentegen zijne eigene *loopers* zoo veel als mogelijk is moet trachten te bewaren, wanneer, men iets van des vijands *pionnen* te vreezen heeft, om zich daarvan te overtuigen beschouwe men Tabel A. N°. 31, de *pion* op 11 heeft slechts eenen zet te doen om *koningin* te halen, dit belet hem het *paard* op 3, doch de *looper* op 27, verhindert het *paard* weder om zich te verplaatsen, dewijl de vier vakken, daar toe dienstig, als: 9, 18, 20 en 13, door den *looper* bestreken worden, wanneer men nu zijnen *koning* aanvoerd om het *paard* aan te vallen, dan moet het zich op de eene of andere wijze laten nemen, en de *pion* haalt *koningin*.

Slaat men daarentegen Tabel A. N°. 32 gade, dan vinden wij eenen witten *pion* op 11 staan, deze kan onmogelijk op 3 komen, zoo de *looper* op 12, de rij van 3 op 48 bezet houdt, hetwelk door het *paard* op 9 niet kan verhinderd worden, en om dat *paard* van daar te verjagen, behoeft men den *koning* slechts daarheen te brengen. Indien intusschen de *looper* op een zwart vak stond, dan had hij reeds eenen *zet* vroeger de voor den *pion* liggende rij moeten bedreigen, namelijk eer de *pion* van 19 op 11 ging, en zich dus op de rij van 2 tot 56 moeten plaatsen.

Wanneer ons, op het einde van het spel, van onze *officieren*, niets anders dan een *looper* is overgebleven, dan is het van belang dat men, zooveel mogelijk, verhindere dat de vijand zijne *pionnen* niet plaatse op eene andere kleur der vakken, dan die welke door onzen *looper* kunnen worden bestreken, waarom wij des vijands *pionnen* in derzelver voortgang, met onze *pionnen* moeten trachten tegen te houden, zoodra als zij zich op een vak bevinden

dat door onzen *looper* kan worden bedreigd of aangevallen.

Wanneer wij eenig voordeel behaald hebben, en dus aanvallender wijze kunnen handelen, dan is het onze zaak om onze *pionnen*, zooveel mogelijk op vakken te brengen die verschillend van kleur zijn, van die welke door des vijands *looper* kunnen worden bedreigd. Doch wanneer men, uit hoofde dat men op verdedigings middelen moet denken, niet kan handelen zoo als men gaarne wenschte, dan plaatse men zijne *pionnen* op de tegenovergestelde kleur van vakken als die op welke onze eigen *looper* staat. Dit vindt men nader opgehelderd wanneer men Tabel A. N°. 32 nagaat, daar ziet men twee *pionnen* op 14 en 23 staan, die geene *koningin* kunnen halen, zoo lang de zwarte *looper* de rij van 6 tot 24 bezet houdt. Wanneer nu deze *pionnen* op eene andere kleur stonden, bij voorbeeld op 22 en 31, en de zwarte *looper* op 6, dan zoude ontwijfelbaar een van deze *pionnen koningin* moeten halen, want speelt men op de volgende wijze:

1 W. P. van 3; op 23
  Z. F. van 6 op 24 of op 20, om den *pion* op 22 van achteren te kunnen aanvallen.
2 W. P. van 23 op 15, en nu moge de vijand zijnen *looper* plaatsen waar hij verkiest, een van van de beide *pionnen* moet *koningin* halen.

De *paarden* vorderen, wegens derzelver eigendommelijken loop, eene bijzondere oplettendheid, vooral in partijen waarbij de stukken digt op elkander staan, en men moet derhalve, bij elken *zet* dien men doet of dien men doen zal, wel rijpelijk overwegen, welk eene werking het *paard* daardoor zal krijgen.

Men poge een *paard* in des vijands spel te brengen, al ware het dat men daartoe twee of drie *zetten* noodig had, en wel bij voorkeur op zoodanige vakken van waar het door geenen *pion* kan verdreven worden. Zoodanig een

paard is den vijand zeer hinderlijk; maar men moet evenwel naauwkeurig toezien dat dit *paard* niet kan worden ingesloten, of dat het kan worden genoodzaakt om, tot nadeel van ons spel, zich, tegen een *stuk* of een paar *pionnen* des vijands, te moeten opofferen, want er is niets gemakkelijker dan een *paard* gevangen te nemen, en te noodzaken om zich over te geven, waartoe men dikwerf slechts een enkel *stuk* behoeft, hetgeen men op Tafel A. N°. 52, zien kan, waar de witte *koning* op 50, het *paard* op 57, en de zwarte *koningin* op 53, het *paard* op 61 gevangen houdt.

Men vergete niet dat een *paard*, alleen door het andere *paard* kan worden afgelost; waarom zij elkander, altijd zoo veel als mogelijk is, moeten ondersteunen, en men zich derhalve ook moet wachten om een van zijne *paarden*, zonder eenig voordeel, *en prise* te zetten, want daardoor verliest het andere *paard* zijne ondersteuning, en kan ook niet worden afgelost.

Een *paard* moet altijd met groote voorzigtigheid en nooit dan uit noodzakelijkheid tot een verdedigingsmiddel worden aangewend, dewijl het niet de eigenschap der andere *officieren* heeft, dat het namelijk een bepaald vak kan blijven verdedigen, nadat het van stelling veranderd is, en men dus niets meer behoeft te doen, dan zulk een *paard* te verjagen, om deze verdediging te doen ophouden.

Dewijl er geen *stuk* is dat tegen het *paard* gedekt kan worden, zoo zijn deszelfs aanvallen zeer gevaarlijk, inzonderheid voor den *koning* en voor de *koningin*, waarom men dan ook bij voorkeur, het *paard* daartoe gebruikt, en vooral door het in de plaats van andere stukken te stellen; niet zelden kan men daardoor eene bijna hopelooze partij herstellen.

Wanneer een *paard* in ons spel is ingedrongen, moet men altijd trachten om het te verjagen, in te sluiten, af te snijden, of tot overgave te dwingen, en wel eer men eenig ander plan gaat beginnen, dewijl de nabijheid van een *paard* altijd zeer gevaarlijk is. Maar daarentegen moeten wij het *paard* dat wij in des vijands spel hebben gebragt, daar, zooveel als mogelijk is, trachten te handha-

ven, maar ook tevens voor een veiligen terugtogt voor hetzelven zorgen.

De *paarden* worden eerst dan in het spel gebragt, wanneer de *pionnen* die voor de beide *loopers* staan, twee vakken zijn voortgeschoven, ten einde deze niet in derzelver loop te hinderen. Maar deze regel gaat evenwel niet altijd door, en duldt zeer vele uitzonderingen.

Op het einde van het spel, wanneer de vijand nog maar weinige *officieren* heeft, rigte men zijnen aanval niet op de *paarden*, maar wel op de andere *stukken*, en wel voornamelijk, omdat men met het *paard*, alleen geene *mat* kan zetten, doch men zij tevens zeer opmerkzaam, op de bewegingen van des vijands *paard*, dewijl het ons zeer hinderlijk kan zijn en de vijand zijn voordeel meest altijd daar in zoekt, dat hij ons noodzaakt om zijn *paard* tegen een van onze *stukken* te ruilen.

Men wachte zich wel om den *koning*, buiten noodzakelijkheid, aan eenen vijandelijken aanval bloot te stellen, dewijl elke aanval, op denzelven, eene verdediging van onze zijde vordert.

Men vergete niet dat de *koning* nooit alleen ter verdediging, tegen twee *stukken*, kan gebruikt worden en ook dat hij zich nooit onmiddellijk voor een *stuk*, de *paarden* uitgezonderd, kan plaatsen; want wanneer bijvoorbeeld op Tabel B. N°. 1, de *koning* op 58, het vak 57 wil verdedigen, tegen den *toren* op 41, of tegen den *looper* op 43, dan kan hij zich niet op 49 of 50 plaatsen; maar vooronderstellen wij dat deze beide *stukken* er niet zijn, en dat het *paard* van 25 op 42 springt om 57 te bedreigen, dan kan de *koning* naar verkiezing zich op 49 of 50 plaatsen, op welke beide vakken hij veilig is voor de werking van het *paard*, daar hij het vak 57 verdedigt, en bovendien het *paard*, zoo het niet door een ander *stuk* wordt geruggesteund, kan verjagen. Wanneer men dezen regel, niet alleen ten aanzien van den *koning*, maar ook opzigtelijk alle andere *stukken*, in het oog houdt, zal men zich vele nuttelooze *zetten* besparen.

Wanneer men den *koning* tot verdediging gebruikt, dan

berekene men vooraf, wel zeer naauwkeurig wat er zou kunnen gebeuren zoo de vijand zijn *stuk* liet nemen of het tegen een ander verruilde.

Wanneer de *koning* in het naauw komt, dan wachte men zich om hem, door het aanvoeren van andere stukken, nog meer intesluiten, of hem den weg aftesluiten. Maar wanneer de vijandelijke *koning* zich in een dergelijk geval bevindt, dan zie men naauwkeurig toe, of niet hier of daar eene *beslotene mat*, (zie verklaring der kunstwoorden,) eene *remise* of een *echec perpetuël* mogelijk is, als wanneer men naar omstandigheden handelt, het zij om daarvan gebruik te maken, tot zijn eigen voordeel, als onze *partij* niet gunstig staat, of om dit den vijand te verhinderen, wanneer wij eenig voordeel behaald hebben.

Men *rokkere* niet te vroeg en altijd naar die zijde waar men het minste gevaar te duchten heeft; of zoo dit onverschillig is, dan daar heen, waar de verplaatste *toren* het meeste nut zal kunnen doen. Altijd overlegge men alles van te voren, want dikwijls is het beter den *koning* op zijne plaats te laten staan. Wanneer onze tegenpartij reeds *gerokkeerd* heeft, dan overwege men wel zeer naauwkeurig of het beter is, naar diezelfde of naar de andere zijde, te *rokkeren*. — Alle bijzondere gevallen ter zijde gesteld, houde men deze algemeene aanwijzigingen in het oog.

Wanneer wij naar dezelfde zijde *rokkeren*, zoo als de vijand gedaan heeft, dan moeten bij alle aanvallen, van de tegenpartij, op onzen *koning*, ook natuurlijker wijze onze *stukken*, te zijner verdediging, daarheen worden gebragt, en daardoor zullen wij na den aanval te hebben afgeweerd, des te gemakkelijker op onze beurt, aanvallender wijze kunnen handelen.

Zoo wij naar de andere zijde *rokkeren* dan beveiligt elke aanval van den vijand op onzen *koning*, den zijne des te meer tegen onze aanvallen, dewijl daardoor onze *stukken* die hem zouden kunnen belagen, ter verdediging van onzen *koning*, naar de andere zijde gebragt moeten worden; maar ook daarentegen kunnen wij den vijand te gemakkelijker in zijnen aanval verhinderen, wanneer wij slechts

een paar *stukken* op de plaats waar zijn *koning* staat gerigt houden, en hem daardoor blijven bedreigen.

De bijzondere *positie* van het spel moet derhalve beslissen, aan welke zijde men het veiligste kan *rokkeren*.

Men wachte altijd zoo lang mogelijk is om te *rokkeren*, en men drage zorg om den *koning*, of de beide *torens*, niet, dan daar toe gedwongen te verplaatsen, ten einde de vrijheid te behouden, om aan die zijde te *rokkeren*, waar ons zulks het meeste nut zal doen, waardoor dan de vijand in onzekerheid blijft, en wij daardoor het voordeel behouden van op den regten tijd te *rokkeren*, en dikwijls dan op eenmaal zijn gansche plan verijdelen, of ons uit eenen moeijelijken toestand redden, en in alle gevallen het spel eene andere wending geven. Wanneer ons spel evenwel vordert of wanneer het plan, dat wij gevormd hebben, het vereischt om den vijand tot eene spoedige beslissing, of hij al of niet *rokkeren* zal, te dwingen, dan kan men zulks het beste bewerken, door zijnen *koning* tot verplaatsing te noodzaken, want om de *torens* daar toe te dwingen is niet raadzaam, dewijl wij ons daardoor een gevaarlijk *stuk* te meer op den hals halen.

Daar de *koning* een zeer sterk *stuk* is, moet men dien niet werkeloos laten, maar denzelven, zoodra als dit zonder gevaar geschieden kan, mede in het spel brengen, vooral dan wanneer de vijandelijke *koningin* reeds genomen is, of wanneer de beide *koninginnen* van het bord zijn.

Hoe meer *stukken* er reeds genomen zijn, bij het einde van de partij, hoe belangrijker de *koning* wordt, en wanneer men met denzelven goed weet te spelen, kan men veeltijds daardoor het spel te zijnen voordeele beslissen. Hij ondersteunt eenen *pion* en geleidt denzelve tot *koningin*, waarom hij zich altijd aan de *pionnen* moet aansluiten. Hier omtrent zal men meer vinden in het hoofdstuk over de *oppositie*.

Wanneer de vijand eenige *stukken* en inzonderheid *pionnen* ver vooruit geschoven heeft, zoo trachte men daarmede zijnen eigen *koning* te *dekken*, zoo als bijvoorbeeld op Tabel B. N°. 1, waar de plaatsing van den zwarten *ko-*

ning op 11 of op 16, tusschen de vijandelijke *pionnen*, hem van onderscheidene zijden *dekt*, terwijl hij tevens die *pionnen* het verder voortrukken en het halen van *koningin* belet.

De *pionnen*, als de geringste *stukken*, welke de vijand, niet zonder nadeel, tegen zijne *officieren* kan verruilen, laten zich daardoor des te beter tot verdediging gebruiken om vakken te verdedigen, of vijandelijke *stukken* te verjagen. Zij zijn boven alles voor den *koning* zeer gevaarlijk hij kan zich niet tegen dezelven *dekken* en elke schrede, die een *pion* doet, brengt hem nader tot *koningin*.

Wanneer de vijand eenen *pion* gespeeld heeft, of wanneer wij eenen *pion* willen verzetten, dan moet men naauwkeurig berekenen, wat zoodanig eenen *pion* kan ophouden, of reeds werkelijk ophoudt, om voort te gaan, of welke *stukken* van den vijand hem het verder voortrukken verhinderen, waardoor wij dan de tegenpartij kunnen beletten *stukken* in ons spel te brengen, en daarentegen moeten de *pionnen* ons den weg banen, om *stukken* in des vijands spel in te voeren.

Om dit doel te bereiken, en om aan onze *stukken* eenen vrijen loop te geven, moet men trachten de *pionnen* op de beide middelste *perpendiculaire* rijen van het bord te behouden, en wanneer men daar twee *pionnen* naast elkander kan houden, des te beter. Zonder noodzakelijkheid verschuift men dan dezen niet, maar men tracht, door middel van slaan, het aantal der middelpionnen te vergrooten, en den voorsten en achtersten verdedigt men zoo goed als men kan, dewijl de middelsten door de opvolgenden verdedigd worden.

Daar de *pionnen*, over het algemeen genomen, en voornamelijk die, welke den vijand gevaarlijk zijn, het beste door andere *pionnen* verdedigd kunnen worden, zoo zorge men altijd *pionnen* bij de hand te hebben, welke zich op de plaats kunnen stellen van die, welke door den vijand genomen worden. Men wachte zich evenwel om door eene hardnekkige verdediging van eenen *pion*, alles op te offeren, want veeltijds is het voordeeliger zich eenen *pion* te

laten verdubbelen, of denzelven van de andere te laten afscheiden (*pion isolé*) dan om een onzeker voordeel derzelver verdediging, met veronachtzaming van andere voordeelen, voort te zetten.

Wanneer men nu daardoor verdubbelde of alleenstaande *pionnen* heeft gekregen, dan beschouwe men dezen evenwel niet als nutteloos of als verloren, maar men trachte daarvan alle mogelijke voordeelen te trekken, want dikwerf veroorzaken zoodanige *pionnen*, wanneer zij goed gespeeld worden den vijand een aanmerkelijk nadeel en het is daarom altijd goed om de alleenstaande *pionnen* des vijands te nemen.

Dikwerf is het zelfs raadzaam, met voordacht, eenen *pion* alleen te hebben, (*isoleren*) om denzelven op eene meer voordeelige rij te brengen, en den vijand te noodzaken eenige zetten tot zijne verdediging te doen, die ons dan de gelegenheid geven om weder aanvallender wijze te kunnen handelen.

Wanneer er zich intusschen geene gelegenheid mogt aanbieden, om eenig nut van zoodanig eenen *pion* te trekken, dan poge men dien met eenen anderen te vereenigen, zonder dit evenwel als het voornaamste te beschouwen, zoo als vele spelers doen, die, om het behoud van eenen *pion*, het overige van hun spel veronachtzamen. Om deze vereeniging te bewerkstelligen trachte men den vijand te dwingen, om een van zijne *stukken*, voor dien *pion*, *en prise* te zetten, waardoor deze dan op eene andere rij kan komen, of men verleide hem tot het nemen van een onzer *stukken* hetwelk door dezen *pion* wordt verdedigd.

Wanneer ons spel goed staat, dan doe men al het mogelijke om het voordeel dat men behaald heeft te behouden, zonder zich op te houden met het verdedigen van alleenstaande en bedreigd wordende *pionnen*; doch staat ons spel slecht, of zelfs maar minder voordeelig, dan dat des vijands, dan trachte men zoodanig eenen *pion* te behouden en zoo mogelijk te ontzetten.

Wanneer een *pion* zonder verdediging, en in gevaar om aangevallen te worden, is, dan ga men naauwkeurig na,

welke gevaren er zich voor hem zullen opdoen, op die vakken waarop men denzelven wil plaatsen ten einde den aanval te ontgaan, en op welk vak het voor ons het voordeeligste is, dat hij worde genomen.

Men vergete niet dat de *pionnen* kunnen worden vastgezet, en dit moet men trachten te verhoeden, maar integendeel des vijands *pionnen* pogen vast te zetten, ten einde dezen zoo veel te gemakkelijker te kunnen aanvallen en nemen.

Men poge de *pionnen* door middel van in plaats stellen te doen werken, en men verhindere den vijand dit te doen. Dikwerf verandert daardoor de gansche *positie* van het spel.

Onze *pionnen*, en die des vijands, die vrij zijn, dat wil zeggen, tegen over welke geene andere *pionnen* staan die hun hinderlijk zijn, of die door geenen *pion* op de naast aangelegene rij kunnen genomen worden, moet men als de belangrijkste beschouwen. Ook vergete men niet het regt dat men heeft om den *pion*, die, van zijne eerste standpunt, twee schreden voorwaarts gaat, te mogen nemen, wanneer hij eenen onzer *pionnen* voorbij wordt geschoven. (zie den loop en de werking der *pionnen*.)

Men vergelijke de *positie* der vijandelijke *pionnen* met die van onze eigene *pionnen*, welke wij voornemens zijn tot *koningin* te brengen en men zie wel toe wie de meeste heeft, of zij op dezelfde, of op de naaste, of op eene verder afgelegene rij staan; of er vijandelijke *pionnen* op de rijen der *torens* staan, of wel daarheen gebragt kunnen worden, en eindelijk hoedanig het met het vak gelegen is, op hetwelk *koningin* kan worden gehaald, zoo wel ten aanzien van den eersten als met betrekking van den daarop volgenden *zet* is, om het even welk *stuk* men ook voornemens is, om zoodanig eenen doorgedrongen *pion* te doen vervangen.

De *pion* die voor onzen *koning* staat moeten wij zoolang als mogelijk is trachten te behouden en niet van deszelfs rij doen afwijken, en daarentegen moeten wij dien van den vijand trachten te nemen of denzelven door hem te laten slaan, van deze rij aflokken.

Wanneer wij *gerokkeerd* hebben, dan is het raadzaam, om den *pion* van den verplaatsten *toren*, een vak voorwaarts te zetten, ten einde de *koning*, in geval van nood, eenen uitweg zou hebben.

Zoo lang als de vijand nog niet *gerokkeerd* heeft, zij men voorzigtig met het voortschuiven der *pionnen* voor de *torens*. Het is zelfs niet kwaad eenen of eenige *pionnen* op derzelver standpunt te laten staan, zoo lang als dit geschieden kan, dewijl op het einde van het spel dikwerf het voordeel beslist wordt, door het een of twee vakken voortschuiven van eenen *pion*.

Als de vijand *gerokkeerd* heeft is het aan te prijzen dat wij onzen *pion*, die tegenover zijnen *koning* staat, zoo ver als mogelijk is vooruit te brengen, om daardoor den vijandelijken *koning* te benaauwen, en hem de *pionnen*, die hem *dekken*, te ontnemen.

Het belangrijke om met de *pionnen* goed te spelen, en derzelver verband met den *koning*, zal hierna duidelijk aangewezen en ontwikkeld worden.

Wanneer men den geest van de boven aangegevene regelen duidelijk begrepen heeft, en dan hetgeen men daaruit geleerd heeft, bij het spelen, behoorlijk weet aan te wenden, dan zal men wel niet in het geval komen van nuttelooze *zetten* te doen en daardoor (*tempo's*) *zetten* te verliezen, of daardoor aan den vijand tijd geven, om een hem bedreigend gevaar te ontgaan, hetgeen hij niet zou hebben kunnen doen zoo wij geenen nutteloozen *zet* hadden gedaan, en derhalven eenen of meerdere *zetten* hadden verloren. Van hoeveel belang dit is, zal men in het hoofdstuk over de einden van het spel duidelijk kunnen zien.

Men verliest altijd (*tempo's*) *zetten*.

1. Door het kiezen van een verkeerd vak waarop men een *stuk* plaatst.
2. Door het plaatsen van eenen *officier* op een vak waar hij door eenen *pion* kan verjaagd worden.
3. Door het aanvallen van een *stuk* dat de vijand met voordeel op eene andere plaats kan gebruiken.
4. Door het onnoodig nemen en ruilen van *stukken*, die

andere *stukken* des vijand *masker en*, welke laatsten daardoor in werking worden gebragt.

5. Door nutteloos *schaak* geven.

6. Door het veranderen van ons eens ontworpen plan, het zij vrijwillig of daartoe gedwongen wordende, en door de daaruit voortvloeijende voorbereiding tot eenen anderen aanval.

7. Door het stijfhoofdig en te lang volhouden van een onuitvoerbaar ontwerp, of wel van zoodanig een plan dat door den vijand ontdekt is, en waar naar hij dus zijne maatregelen neemt, waardoor men het ten laatste moet opgeven, zonder eenig voordeel te hebben behaald.

8. Door het halstarrig verdedigen van een niet volstrekt noodwendig *stuk* of vak.

9. Door het niet tijdig genoeg doen aanrukken der ter verdediging of ondersteuning benoodigde *stukken*, of door eene ondoelmatige plaatsing van dezelven. (Zie § 2, van dit hoofdstuk betrekkelijk de *koningin*,) en

10. Door te laat teruggaan van een vooruit gerukt *stuk*, dat men niet ondersteunen kan.

Daarentegen wint men *tempo's* of *zetten*:

1. Door het opofferen van een *stuk* ter behoorlijker tijd.

2. Door het nemen van een *stuk* op den voegzamen oogenblik.

3. Door het spoedig openen van eenen weg voor zijne *stukken*, hetgeen veel beter is dan een klein voordeel, bij voorbeeld het nemen van eenen *pion*, te behalen.

4. Door het openen van het gevecht, dat beteekent: wanneer het spel het vordert *stukken* af te ruilen en daardoor den aanval aan te vangen.

5. Door het doen van *zetten* die een dubbel doel ten oogmerk hebben, en die tevens bedreigen en verdedigen, en

6. Door het *rokkeren* op den behoorlijken tijd.

VIJFDE HOOFDSTUK.

Over het ontwerpen van een spel en de opening van hetzelven, of van het begin van het spel.

§ 1.

Over het ontwerpen van een plan.

Bij het schaakspel wordt den eerst beginnende altijd gezegd en aanbevolen, nooit zonder eenig plan te spelen, en om een goed plan te ontwerpen; geenen *zet* te doen zonder daarmede een doel te beoogen, en dergelijke meer, maar wat eigenlijk een plan is, waarin het bestaan moet, wat men, bij het ontwèrpen van hetzelven, in acht moet nemen, dat wordt zelden of nooit gezegd en het is toch allernoodzaaklijks daarvan een duidelijk begrip te hebben. Ik zal dus beproeven om eenige algemeene grondregelen daaromtrent te bepalen welker opvolging en in acht neming in de meeste gevallen de deugdelijkheid daarvan zullen aantoonen. (*)

Voor den aanvang van het spel kan men niet wel een ander plan ontwerpen, dan ten hoogste een algemeen plan dat is aanvallender wijze te handelen of alleen op verdediging te denken en de aanvallen des vijands af te keeren, tot dat er zich eene gelegenheid aanbiedt, om, met zekerheid, en zonder eenig gevaar, op den vijand los te gaan.

(*) Daar het ondertusschen bij het ontwerpen van plannen, het zij tot den aanval, het zij ter verdediging, hoofdzakelijk, op de bekwaamheid van den speler, en de dan plaats hebbende *positie* van het spel, aan komt, zoo kunnen er niet anders dan algemeen geldende regelen worden opgegeven, welker aanwending van de meerdere of mindere sterkte des spelers afhangt, en die met de noodige wijzigingen op elk bijzonder geval, dat zich voordoet, zoo niet geheel, evenwel eenigermate zijn toe te passen.

Het eerste van deze twee algemeene plannen, om aanvallender wijze te handelen, namelijk, kan men alleen dan in werking brengen wanneer ons de sterkte van onze partij bekend is en wij weten dat hij geen beter schaakspeler is dan wij zelven. Bij eenen bekwameren schaakspeler zou zoodanig een plan ongetwijfeld mislukken. en wij zouden dan weldra de handen vol werks hebben om, tot onze eigene veiligheid, naar verdedigingsmiddelen om te zien en alle aanvallen, hoe weinig van belang ook, uit het hoofd te stellen. Het zekerste blijft dus altijd om zich te vergenoegen, volgens hetgeen in de volgende §§ gezegd en aangetoond wordt en de *zetten* des vijands te beantwoorden met die welke als het doelmatigste erkend zijn geworden; onze *stukken* de voordeeligste stelling te geven en altijd het spel des vijands zorgvuldig gade te slaan, ten einde zijn plan zoo veel mogelijk te ontdekken. Wanneer ons dit gelukt dan hebben wij reeds een groot voordeel behaald, want verondersteld, wij weten dat het des vijands oogmerk is, om een zeker vak te bezetten of ons van daar te verjagen of wel een van onze *stukken* te nemen, of af te snijden of iets dergelijks, dan kunnen wij niet alleen de doelmatigste *zetten* doen om *dit te verhinderen*, maar ook tevens pogen om door die *zetten* eene voordeelige stelling aan te nemen, die men in werking zal kunnen brengen zoodra als de vijand, door ons spelen, gedwongen wordt om zijn plan op te geven. Hij moet nu een ander ontwerpen, of wanneer hij het onzen heeft doorgrond, zich daartegen verdedigen hetgeen toch altijd ten gevolge heeft dat hij een paar (*tempos*) *zetten* verliest, dat wil zeggen dat hij een of twee *zetten* doen moet die ons geen nadeel kunnen toebrengen om, of zijn nieuw ontworpen plan voor te bereiden, of zich tot de verdediging van zijn eigen spel instaat te stellen. Wanneer wij nu waarlijk goed gespeeld hebben dat moet deze gewonnen *zet* of *zetten* ons bevorderlijk, in het bereiken van ons oogmerk, zijn.

Het is ondertusschen niet genoeg des vijands oogmerk ontdekt te hebben, maar men moet boven dien nog trachten te ontdekken of hij zijn spel niet zoodanig inrigt dat hij,

als hij ziet dat zijn plan ontdekt is, terstond dezelfde *stukken*, die hem daartoe moeten dienen, kan aanwenden om een tweede, reeds door hem beraamd, ontwerp te volvoeren. (*) Zoo dit het geval is dan vereischt ons spel de

(*) Wanneer de vijand slechts één plan heeft, dan is dit doorgaans nog wel te ontdekken, maar wanneer zijne *zetten* meer dan een doel bevorderlijk moeten zijn, dan zal hem doorgaans, het eene of het andere gelukken, dewijl men zeldzaam een dubbel of wel driedubbel ontwerp kan doorgronden, of alware dit zoo, dan valt het nog ten hoogste bezwaarlijk, om meer dan een plan te verijdelen, waardoor de tegenpartij dan altijd het een of ander voordeel moet behalen.
Men vooronderstelle dat in de partij Tabel A. N°. 24 de witte *koningin* op 41 en de zwarte op 40 staat. De zwarte ziet dat de witte voordeel zal behalen met 19 te bezetten, en het is zijne zaak, niet alleen om dit te beletten; maar om tevens, den *pion* op 17 te nemen, en nu speelt hij zijne *koningin* op 54 om de *pionnen* op 45 en 36 aan te vallen. De witte *dekt* dit door zijn *paard* van 43 op 60 te brengen, de zwarte *koningin* gaat nu op 53, waartegen de witte *looper* waarschijnlijk van 51 op 44 wordt gebragt; daarentegen gaat nu de zwarte *koningin* op 52, waardoor zij in het vijandelijk spel blijft, en nu kan de zwarte verwachten dat de witte *koningin* op 49 zal gaan, om eene ruiling aan te bieden, hetgeen gelegenheid geeft om naderhand de beide *loopers* ook tegen elkander te verruilen, waardoor de *pion* op 19, buiten alle gevaar komt, en dan kan de zwarte beter op het nemen van den *pion* op 17 denken, dewijl de vijand zijne *pionnen* op 36 en 45 moet *dekken*, waardoor de zwarte meer vrijheid heeft om met zijne *officieren* te werken. Wanneer de witte *koningin*, terstond na het doen van den eersten *zet* van den zwarten op 54, van 41 op 59 gaat, om 45 te dekken, dan gaat de zwarte *toren* van 8 op 6, en de *pion* op 22 wordt vervolgens vooruit gebragt om naderhand 45 te kunnen aanvallen, en te meer nog, daar de witte *koningin* overal *gemaskeerd* is. De witte daarentegen maakt het volgende plan: ik *dekt* 45 door de *koningin* op 59 te plaatsen, en ik maak daardoor eenen *gemaskeerden* aanval. Wanneer mijne partij dit niet ziet dan win ik stellig eenen *officier* of veelligt wel het gansche spel, (zie bladz. 84.) maar zoo mijne partij mijn plan ontdekt dan moet hij zijn *paard* van 23 op 13 brengen, dan breng ik mijnen *looper* van 51 op 37, en dan vervolgens mijn *paard* van 43 op 26 of 60, ik *démaskeer* daardoor mijne *koningin*, heb dus twee *stukken* die 19 bedreigen en mijn spel staat goed.

grootste omzigtigheid, op dat wij ons nergens bloot geven; want wat zou het helpen, wanneer men zich aan de eene zijde had gedekt, terwijl men zich aan den anderen kant niet kon verdedigen. Zoodanige dubbele en dikwerf drie dubbele ontwerpen karakteriseren den goeden speler.

Het hier boven gezegde brengt ons tot eene andere grondstelling, namelijk, als wij zien dat men ons plan heeft ontdekt, hetgeen men gemakkelijk uit de *zetten* des vijands kan opmaken, dan is het raadzaam dit plan niet langer vol te houden maar in tijds eer men den *zet*, (het *tempo*) verliest het gansche ontwerp op te geven en of een tweede plan te volvoeren of wel iets anders te ondernemen.

Zeer dikwerf ziet men dat goede spelers den misslag begaan dat zij hardnekkig, in het volvoeren van derzelver plan, willen volharden en zelfs dan nog wanneer zij zien dat het hun niet zal gelukken om het ten uitvoer te brengen. De voorzigtigheid, en vooral bij een ontwerp om aan te vallen, kan niet genoeg aanbevolen worden, het aanvoeren van *stukken*, om onzen aanval door te zetten, heeft natuurlijk ten gevolge dat wij ons spel op eene andere zijde moeten verzwakken en het is aldus niet genoeg om te berekenen op welke eene wijze de vijand ons ontwerp zou kunnen verijdelen maar men moet bovendien naauwkeurig opletten of hij zelfs niet wel eens eenen aanval zou kunnen ondernemen, die spoediger zou kunnen gelukken en volvoerd worden dan de onze. Dit wordt door vele spelers verzuimd, die anders hun plan zeer goed weten te beoordeelen, doch alleen daarop letten wat zij, en wat de vijand doen moet, om het plan, dat zij gemaakt hebben, te volvoeren en te verhinderen, doch het niet in het hoofd krijgen om acht te slaan op hetgeen de vijand, aan eene andere zijde, zou kunnen ondernemen.

Elke speler moet daarop acht geven dat hij geen plan maakt, dat hij niet duidelijk overzien kan, of, met andere woorden gezegd: hij moet zich daaromtrent naar zijne meerdere of mindere bekwaamheid gedragen. Ook deze misslag begaan vele spelers, zij zien, bijvoorbeeld, dat zoo het hun gelukken mogt het een of ander *stuk* van den

vijand te nemen of een of ander van hunne eigene *stukken* op een zeker vak te brengen, de partij zeker en ontwijfelbaar voor hen zou gewonnen zijn, ja het komt hun dikwerf voor, bij de berekening van eenige *zetten* van beide de zijde, dat zoodanig een ontwerp mogelijk is te volvoeren, maar zij kunnen niet alles te voren berekenen, drie, vier, misschien vijf *zetten* vooruit, kunnen zij zich den stand van het spel voorstellen, maar niet verder; doch nu denken zij, als het zoo ver is, zal het zich wel ophelderen en zoo doet de hoop op een goed gelukken van hun plan, hen hetzelven ondernemen. Maar wanneer nu het spel op die hoogte gekomen is, zoo ver als zij te voren berekend hebben, dan ziet men niet zelden dat de gansche berekening verkeerd was en dat alles ten nadeele uitvalt van hem die de verkeerde bereking gemaakt heeft.

Hieruit volgt de regel die voor elken speler zoo nuttig is; zoo wel bij het ontwerpen van zijn eigen plan als bij het doorgronden van des vijands plan: niet verder te gaan als onze krachten het vergunnen. Ziet onze tegenpartij verder dan wij, dan is hij sterker dan wij; zien wij verder dan hij dan zijn wij de meester, en beide kunnen wij spoedig ontdekken doch in geen geval, hoegenaamd zal het helpen, als men te veel wil ondernemen. Van tijd tot tijd en door het bestuderen van het schaakspel, zal men bekwamer worden en meer vooruit leeren zien.

Ziet men dat zijne tegenpartij veel sterker is, dan moet men trachten zijne oogmerken te doorgronden, en zich daartegen, zoo veel als mogelijk is, verdedigen en alle gedachten op aanvallen laten varen, en dit is het eenige middel om de partij niet spoedig te verliezen, ja veelligt zelfs wel te winnen. De ontwerpen van eenen bekwamen schaakspeler te raden, en die te verijdelen, is alles wat men verlangen kan, en eerst dan, wanneer men zich daartoe in staat kent, mag men er aan denken, om zelf iets te ondernemen. Wanneer men de bekwaamheid heeft verkregen om uitgebreide, dubbele en drie dubbele aanvallen te raden, en die te verijdelen, met de verkregene kunde om eenen *gemaskeerden* aanval krachteloos te maken, en dergelijke meer,

dan verkrijgt men tevens ook die kunde en bekwaamheid, om dergelijke ontwerpen te beramen en uit te voeren, maar niet door de dwaze begeerte om eenen veel sterkeren speler te overwinnen.

Bij eene gelijke sterkte en met terzijde stelling van alle bijzondere gevallen, die zich zoo dikwerf voordoen, waarin de gunstige *positie* van ons spel ons veroorlooft, ja zelfs gebiedt een of meerder *stukken* op te offeren, ten einde zooveel te eerder *mat* te kunnen zetten, kan men, over het algemeen, vast stellen dat hij die het geluk heeft een of meer stukken, van zijne tegenpartij, te nemen, het spel moet winnen, want vooronderstellen wij: ik heb het geluk den vijand eenen *toren* of zelfs maar eenen *pion* te ontnemen, dan is het duidelijk, dat zoo ik het gedaan kan krijgen om al de overige *stukken* af te ruilen, de overblijvende *toren* of *pion*, ten mijnen voordeelen moet beslissen; (*) Maar heb ik daarentegen het voordeel van eenen *looper* of van een *paard* op den vijand behaald, dan zoude mij dit, bij eene gedurige afruiling van *stukken*, de partij niet kunnen doen winnen, maar dezelve op zijn hoogst *remise* doen worden.

Biedt zich intusschen de gelegenheid aan om een *stuk* te nemen, dan verzuime men die niet (**) en dan trachte men dit verkregen voordeel, door afruiling van stukken te behouden.

Hij die aldus niet genoeg kan vooruitzien, om een groot, uitgebreid plan te beramen en uit te voeren, die vergenoege zich met tegen enkele *stukken* te velde te trekken, op dezelven onderscheidene aanvallen te rigten, en aldus te trach-

(*) Men moet daarbij evenwel in acht nemen, dat deze, over het algemeen genomen, doorgaande regel aan zeer vele uitzonderingen onderhevig is, en dat men wel degelijk op de *positie* van de beide spelers moet letten en vooral dan wanneer de overmagt slechts eenen *pion* is, dewijl men alzoo eerst de mogelijkheid moet berekenen, om dien *pion* tot *koningin* te kunnen brengen.

(**) Wel verstaande dat daaruit geen nadeel voor ons kan ontstaan, of dat wij daardoor niet een beter ontwerp veronachtzamen, vooral wanneer men de waarschijnelijkheid voor zich heeft, dat dit ontwerp zal gelukken.

ten om dezelven van tijd tot tijd te nemen. Deze wijze van spelen is vooral goed en raadzaam tegen spelers, die gewoon zijn eenen spoedigen aanval te ondernemen, en derzelver *stukken* roekeloos vooruit brengen. Er zijn vele schaakspelers die zich daarop voornamelijk toeleggen, waardoor zij eene hebbelijkheid hebben verkregen, om derzelver tegenpartij, reeds bij de eerste *zetten*, zoodanig op het lijf te vallen dat men dikwijls niet weet, hoedanig men zich zal redden, en daardoor zeer ligt eenen misslag begaat, welke het den aanvaller nog gemakkelijker maakt, en waardoor men dikwerf een belangrijk *stuk* kan verliezen. Wanneer men nu ontdekt dat men zulk eenen speler tegen zich over heeft, dan is het raadzaam om alle gedachten van zelf aan te vallen, uit het hoofd te zetten, en zich zoo goed als mogelijk, tegen zijnen aanval te *dekken* en te verdedigen. Het gevolg daarvan is gemeenlijk dat, daar zulk een spoedige aanval, doorgaans met weinige *stukken* ondernomen wordt, deze diep in ons spel indringen en die dan, wanneer derzelver aanval goed en wel is afgeweerd, weder terug moeten gaan of moeten blijven staan, tot tijd en wijle er meerdere *stukken* worden bij gebragt, om den aanval voort te zetten; in beide deze gevallen winnen wij eenige *tempos* of *zetten*, die wij te onzen voordeele kunnen aanwenden, om na op een vijandelijk *stuk* aan te vallen, het in te sluiten, of, met voordeel te nemen. In de meeste gevallen is zulk een plan veiliger, dan wel van den stand des spels van den vijand, gebruik te maken, om hem, op onze beurt aan te vallen, want hoewel zijn spel thans geopend is, zoo zijn zijne voorgedrongene *stukken* zoo wel als die, welke hij, behalve dezelven, nog kan aanvoeren, meest al zeer gevaarlijk voor ons, zoo dat men het niet moet wagen, zich daaraan bloot te stellen, ten einde eenen aanval te beginnen, waarvan men de gevolgen niet kan berekenen. Het is oneindig beter dat men zich eerst tracht te ontdoen van die *stukken*, die in ons spel zijn doorgedrongen, en ons daar nadeelig zouden kunnen worden.

Eerstbeginnenden, die gewoonlijk altijd gaarne aanvallen, en zelfs ook reeds geoefende schaakspelers, laten zich dikwijls verleiden om, wanneer de gelegenheid zich daartoe

aanbiedt, den vijand eenigemalen *schaak* te geven, doch dit moet men nooit doen, wanneer het niet, ten gevolgen van ons plan, en in den loop der door ons voorgenomen *zetten*, noodzakelijk is. Het is bewezen dat één *stuk* alleen geene *mat* kan zetten dan bij zeer zeldzaam voorkomende gevallen. Het *schaak* geven is derhalve nutteloos, wanneer men het niet kan vervolgen, zoodat het der moeite niet waardig is om daardoor het spel op te houden, of het reeds gevormde plan daarom uit te stellen, ten einde het genoegen te hebben van een paar malen *schaak* te geven. Niet zelden is het zelfs zeer nadeelig, dewijl daardoor *stukken* van de anderen worden afgescheiden en daardoor in gevaar komen, of dat wij daardoor den vijandelijken *koning* in eene veilige *positie* brengen. Wanneer wij dus de gelegenheid zien om *schaak* te geven, moeten wij vooraf berekenen of wij daardoor voordeel zullen kunnen behalen en of de vijand daardoor in eene voor hem nadeelige *positie* zal worden gebragt. In zulk een geval is het raadzaam om *schaak* te geven, en vooral wanneer wij met hetzelfde *stuk* den *koning* en een ander vijandelijk *stuk* kunnen aanvallen, en daardoor een ontwijfelbaar voordeel kunnen bejagen, of wanneer wij den vijandelijken *koning* daardoor uit eene voordeelige stelling kunnen verdrijven.

Somwijlen gebeurt het dat de *positie* der beide spelers, zoodanig is dat zij die geene van beide durven verlaten, zonder gevaar te loopen van eenig nadeel te ondergaan en waarbij, om zoo te zeggen, het eene mes het andere in de scheede houdt. Beide hebben dan gewoonlijk het oogmerk van hunne tegenpartij ontdekt, hetzelven op eene doelmatige wijze verijdeld, of ten minsten, bij voorraad, verhinderd en nu wachten zij beiden daarop dat de tegenpartij zich verziet of wel dat hij van plan verandert. In dergelijke gevallen zal hij gewoonlijk overwinnen, die het eerste in staat is om nog een *stuk*, waar over hij kan beschikken, zonder zijne *positie* te veranderen, en dat dan doorgaans de *koning* is, aan te voeren. Nu komt het er voornamelijk op aan om een goed plan te beramen, ten einde dit beslissende *stuk* veilig en spoedig daarheen te brengen waar het

van nut zal kunnen zijn of om den vijand op de doelmatigste wijze te verhinderen dat hij, van zijne zijde, zoodanig een *stuk* poge aan te voeren. Het eerst ontworpene plan, blijft dan, zoolang, onuitgevoerd, doch moet evenwel niet uit het oog worden verloren, dewijl het tweede plan dienen moet om het eerste in werking te brengen.

Niet zelden gebeurt het dat de vijand, wiens plan wij ontdekt hebben, hetzelven toch voortzet en daarmede zoo ver gevorderd is, dat alleen een zekere *zet* van onze zijde, de uitvoering daarvan kan verhinderen: en dan is het raadzaam om vooral dezen *zet* niet te verzuimen, want daardoor kan men dan den vijand noodzaken, om of een verlies te ondergaan of van zijn plan af te zien. Hij die het meeste geduld heeft zal dan overwinnaar zijn.

Eerstbeginnende zijn doorgaans zeer spoedig met derzelver plannen gereed. Zij pogen het eene of andere *stuk*, dat hen in den weg staat, aan te vallen, maar daar zij niet ver vooruit zien, zoo zien zij ook het gevaar niet dat hen dikwerf bedreigt, het zij door bedekte of middellijke aanvallen des vijands, zij zien niet eens dat hun vooruitgebragte *stuk* weldra kan worden afgesneden of ingesloten. Zij gelooven dat er niets is dat hen in hun voornemen kan hinderen en zij vallen met moed op den vijand aan. Is nu de tegenpartij mede een leerling, dan tasten beide, om zoo te spreken, in het duister om zich henen, en het toeval doet den eenen of den anderen eenig voordeel behalen of wel de partij winnen, doch niet de bekwaamheid. Maar speelt de leerling met iemand die sterker is, die beter vooruit kan zien, die van de voorkomende gelegenheden gebruik weet te maken, dan zal hij daardoor, zoo hij oplettend is, weldra meerder kunde verkrijgen, meer vooruit leeren zien, betere plannen leeren maken, de *zetten* van zijne tegenpartij beter leeren beoordeelen en de doelmatigste middelen om des vijands plan te verijdelen leeren aanwenden; dan zal hij voorzigtig leeren worden en eerst voor zijne eigene veiligheid leeren zorgen, eer hij een ontwerp gaat vormen om den vijand aan te vallen. Zijn onberedeneerd en wild aanvallen, zijn gevaarlijk voortdringen houdt dan op; hij

zal dan eerst zijne *stukken* eene doelmatige plaats geven, de vijandelijke *stukken* te keer gaan, volgens goede gronden; zorg dragen dat hij de magt om te *rokkeren*, wanneer het noodig is, behoudt; den vijand beletten dat deze hem dit zou kunnen verhinderen, en eerst dan, wanneer hij overtuigd is dat hij zich aan alle zijden in veiligheid bevindt, het spel met aandacht overzien, om daardoor na te gaan of, waar, en hoe, hij met voordeel zal kunnen aanvallen.

Bij elken *zet*, dien hij, ten gevo gen van zijn plan doet, zal hij te voren het spel van zijne tegenpartij nagaan, en als hij ziet dat deze eenen voor hem gevaarlijken *zet* kan doen, dan, eerst maatregelen nemen om dit gevaar af te wenden, eer hij verder gaat. Wanneer hij ziet dat zijn plan ontdekt is, dan zal hij in tijds dit laten varen en een ander beramen. Als het belangrijker is eene goede *positie* aan te nemen, dan wel een *stuk* op den vijand te veroveren, waardoor zijn spel veelligt eene nadeelige stelling zou krijgen, dan kiest hij het beste, neemt alleen die *stukken* des vijands die hem wezenlijk hinderlijk zijn, ziet altijd zeer naauwkeurig na, of de *positie* des vijands, in verband gebragt met zijne eigene *positie*, niet van dien aard zou kunnen zijn, dat hij, door doelmatige *zetten*, en door het opofferen van een of twee *stukken*, den vijand *mat* zou kunnen zetten; hij weet de hem nadeelige *zetten* des vijands te onderscheiden van die, welke aan zijn plan geen hinder kunnen toebrengen, hij laat zich door niets verleiden, al is het ook dat hem een schijnbaar voordeel wordt aangeboden, met een woord, hij geeft op alles acht en daardoor zal hij weldra een goed, ja veelligt een voortreffelijk, schaakspeler worden.

Wanneer twee zulke spelers tegen over elkander aan het schaakbord zitten, verschaffen zij den kenner, die hun spel aanschouwt, een aangenaam genoegen. Hij ziet dan wat er zou kunnen gebeuren, maar ook wat er van de andere zijde gedaan wordt om dat te verhinderen, en ten laatste ziet hij de beide strijders, die elkander de wapenen uit de handen gewrongen hebben, tegen over elkander zitten, zon-

der dat een van beiden zich den lauwer der overwinning kan toeëigenen.

Wanneer het gebeurt dat wij, bij het voortzetten van een plan, hetwelk, bijvoorbeeld de *mat*, of de verovering van een *stuk* van belang, ten doel heeft, een voordeel van minder belang kunnen behalen, dan is het nogtans zaak om, vooral wanneer het gevolg van dit hoofddoel, hoe wel nog onzeker, evenwel niet afgeweerd is, dat hoofdontwerp te vervolgen, dewijl wij, zoo dit gelukt, de partij stellig moeten winnen, waarom wij alleen dan een minder voordeel moeten aannemen, wanneer het bewezen is dat wij ons hoofdoogmerk niet zullen kunnen bereiken.

Het is bovenal noodzakelijk om acht te geven op het *rokkeren* te behoorlijker tijd, want het is altijd een verloren *zet* of *tempo*. (*) Wanneer wij ons alleen tegen de vijandelijke aanvallen willen verdedigen, dan is het duidelijk, dat hoe langer wij de magt tot *rokkeren* aan ons behouden, hoe langer de tegenpartij in het onzekere blijft. De beste en meest geschikte oogenblik tot *rokkeren* is die, waarin men zich daardoor voor alle verdere aanvallen kan beveiligen en waardoor men dan den vijand noodzaakt een gansch ander plan te ontwerpen. Wanneer wij voornemens zijn om zelf aan te vallen, dan is dit het verkieslijkste wanneer wij daardoor onzen *koning* in veiligheid brengen en te gelijktijdig den *toren* tot eenen beraamden aanval kunnen gebruiken. Als een algemeene regel zou men kunnen aannemen dat de verdediger, zoolang als mogelijk is, het *rokkeren* moet uitstellen, doch dat de aanvaller *rokkeren* moet, zoodra als hij daardoor het plan van zijnen aanval kan versterken, en daarbij het *rokkeren* aan zijne tegenpartij moet

(*) Wij zijn dat *altijd* met den geachten auteur niet eens. Het *rokkeren* kan wel eens een *tempo* doen winnen vooral dan wanneer men den *toren* noodig heeft, tot het voortzetten van een plan tot aanvallen, als wanneer men dat *stuk*, door middel van *rokkeren*, veel spoediger kan aanvoeren, dan wanneer de *koning* eerst plaats moet maken, om den weg voor den *toren* te openen, hetgeen de schrijver ook eenige regels later, niet onduidelijk te kennen geeft.

De Vertaler.

beletten, of, hem daartoe noodzaken, om daardoor zeker te zijn, op welke der beide vleugels van des vijands leger, hij zijnen voornaamsten aanval moet rigten. Wanneer de vijand reeds *gerokkeerd* heeft, dan moeten wij aan dezelfde zijde, waar hij *gerokkeerd* heeft, het zelfde doen, namelijk dan wanneer hij sterker is, of beter spel heeft dan wij, want zijne aanvallen trekken dan onze *stukken*, ter verdediging des *konings*, naar de aangevallene zijde, en daardoor zijn wij dan des te meer in de gelegenheid om, als de mogelijkheid zich daartoe aanbiedt, zijnen *koning* te verontrusten, waarom hij dan ook niet zoo ligt al zijne *stukken*, tot den aanval, zal aanbrengen, dewijl hij zeer wel begrijpt dat hij er ook eenigen, ter verdediging van zijnen *koning*, bij de hand moet houden. Maar zijn wij, in een of ander opzigt sterker dan hij, dan *rokkeren* wij naar de tegenovergestelde zijde, dewijl wij dan met al onze magt kunnen aanvallen, zonder dat wij voor onzen *koning* behoeven te vreezen. Wanneer wij *gerokkeerd* hebben en de vijand nog niet, dan moet ons de bovengemelde regel aantoonen of het onze zaak is hem te dwingen, indien dit mogelijk is, naar dezelfde zijde als wij, of naar de tegenovergestelde zijde te *rokkeren*, het eerste namelijk wanneer het voordeel aan zijne zijde is, en het laatste wanneer wij ons sterker of grooter in magt beschouwen.

Wanneer de vijand ons een *stuk* te nemen aanbiedt of laat hij ons een *stuk*, dat wij bedreigen, *en prise* staan, dan moet men, met de grootste oplettendheid onderzoeken, of dit niet een zeker lokäas is, om ons daarna, zoo wij dit *stuk* nemen, een grooter nadeel toe te brengen, of wel om daardoor zijn beraamd plan te beter te kunnen uitvoeren, of wel dat het een wezenlijk verzien of eene onachtzaamheid van de tegenpartij is. Want even zoo mogelijk als het is, dat de vijand zich verziet, even zoo mogelijk is het, dat het eene krijgslist van hem is, en dit moet met de uiterste naauwkeurigheid onderzocht worden. In het hoofdstuk dat over de einden van het spel handelt, zal men zien hoe dikwerf men een of meerder *stukken* weggeeft, om de *mat* te kunnen bewerkstelligen, en even zoo offert

men dikwerf eenen *officier* op, om daardoor, bij een der volgende *zetten*, de *koningin* of een ander *stuk*, van meer belang, te kunnen nemen. Wanneer wij nu alles wel hebben nagegaan en berekend, en houden wij ons dan overtuigd dat het nemen, van zoodanig een *stuk*, ons geen nadeel zal veroorzaken, dan is het raadzaam om het te nemen, want is het wezenlijk een verzien, van den vijand, dan behalen wij daardoor een belangrijk voordeel, en is het integendeel eene krijgslist, die tot volvoering van zijn plan strekt, en die wij niet hebben kunnen ontdekken, dan leeren wij daardoor, want wanneer zijn ontwerp zoo ingewikkeld is, dat wij het niet hebben kunnen doorgronden, dan is het een bewijs dat hij een veel sterker schaakspeler is dan wij, en van zoodanig eenen speler moet men trachten te leeren en geene hoop voeden om hem te overwinnen.

De deugdzaamheid van ons plan kan men het beste ontdekken wanneer het den vijand zoo gevaarlijk schijnt dat hij alle moeite doet om het te verijdelen, of zelfs slechts af te keeren. Daaruit ontstaat dan voor ons het voordeel, dat de tegenpartij geenen, voor ons, onverwachten *zet* zal doen, want daar wij, natuurlijk bij ieder plan, de *zetten* die de vijand doen kan, vooruit moeten berekenen, worden wij in onze meening daaromtrent bevestigd, wanneer hij wezenlijk deze *zetten* doet; en wij zien daaruit tevens, dat hij er op bedacht is om ons tegen te werken in ons voornemen, en daaruit mogen wij dan veilig besluiten dat hij, voor dien oogenblik, geen plan van eenig aanbelang heeft, waardoor hij ons werkelijk nadeel zou kunnen berokkenen. Hij moet aldus zoodanig spelen als wij het verkiezen en wij blijven dan meester om, naar omstandigheden, ons plan al of niet te veranderen. Zien wij daarentegen dat de vijand ons, ongestoord, ons plan laat vervolgen, dat hij geene doelmatige *tegenzetten* doet, maar daarentegen een eigen plan schijnt voort te zetten, dan wordt het allernoodzakelijkst om naauwkeurig te onderzoeken of het ontwerp des vijands niet eerder volvoerd zal kunnen worden dan het onzen, dan wel of wij eerder dan hij ons doel zullen kunnen bereiken.

Noodwendig is het toch altijd om de algemeene regelen bij het verzetten der *stukken*, (zie hoofdstuk IV) in acht te nemen, om geen plan, dat tegen deze algemeene regelen strijdt, te beramen, en veel minder nog door te zetten dewijl het, in de meeste gevallen, nadeelig voor ons zal uitloopen. Bij voorbeeld: de *koningin*, op eene opene rij voor den *koning* te plaatsen, of met een *paard* op een hoekvak te gaan, indien ons plan dit mogt vorderen, is meestentijds zeer gevaarlijk, want daardoor geven wij den vijand de gelegenheid om dikwerf, door middel van eenen tegenaanval, ons plan te verijdelen, dewijl wij dan somwijlen gevaar loopen dat hij, met eenen *toren* of met eenen *looper*, onze *koningin* aanvalt en tot overgave noodzaakt, of dat hij ons *paard* den verderen weg afsnijdt. Beter zoude het dan zijn, in de plaats van zulk een plan te ontwerpen, om zonder eenig bepaald ontwerp te handelen en zich alleen bezig te houden met zijne *stukken* op eene voordeelige wijze te uit te brengen; bij voorbeeld, de *torens* op opene rijen te plaatsen, een *paard* in het vijandelijke spel te brengen, den *koning* in veiligheid te stellen, eenen *middelpion* vooruit te schuiven, of iets dergelijks.

Dat onze kennis van het karakter van onzen tegenspeler en van zijne manieren van spelen, veel invloed op onze wijze van spelen hebben moet, is duidelijk te begrijpen. Driftige spelers hebben, over het algemeen genomen, de gewoonte om spoedig vooruit te gaan, en vergunnen zich den behoorlijken tijd niet om alles naauwkeurig te overleggen; tegen dezulken kan men niet beter doen dan verdedigender wijze te handelen, men trachte derhalve derzelver eersten aanval af te keeren, men denke bij elken *zet* langer dan wel noodig zou zijn, om daardoor den vijand zijn geduld te doen verliezen, en men late hem, zich meer en meer in zijn eigen spel verwarren, tot dat hij eindelijk ziet dat alles te vergeefs is. (*) Nu komt de beurt aan ons,

(*) Of men evenwel, door opzettelijk langzaam te spelen, om daardoor den vijand het geduld te doen verliezen, wel edelmoedig handelt, zouden wij niet durven betogen. Wij beschouwen dit als eene list die met het spel niets gemeens heeft;

om de vooruitgebragte en op zichzelven staande *stukken* een voor een aan te vallen, hetgeen ons des te eerder zal gelukken, dewijl de vijand is ontmoedigd geworden door dien hij zijn plan verijdeld ziet, of anders steeds nog zal trachten om het voort te zetten, en eene gelegenheid om aan te vallen zal zoeken, waardoor hij, in de plaats van in eene goede orde terug te trekken, voortgaat, tot dat het te laat voor hem is geworden om op eigene veiligheid te denken. Wanneer wij zoodanig eenen speler, door het doen van eenen onverwachten *zet*, in het naauw brengen, dan hebben wij het ver gebragt, want zijn geduld is uitgeput en zijne drift heeft toegenomen, waardoor hij onvoorzigtig te werk zal gaan en zich op alle punten bloot geven zonder dat hij eenen beteren weg zal kiezen, namelijk, door heen en weder schuiven, de partij, die hij nu toch niet meer winnen kan, *remise* te maken.

Is onze tegenpartij daarentegen bedachtzaam en heeft hij het noodige geduld, dan moeten wij trachten hem daarin niet toetegeven, maar daarentegen alles aanwenden om, zoo mogelijk hem daarin nog te overtreffen, ten ware dat wij bemerken dat zijne voorzigtigheid uit vrees ontstaat; want in zulk een geval is het raadzaam om door eenen spoedigen aanval, te ontdekken of hij daardoor overwonnen kan worden. Wanneer dit nu het geval is en wanneer zijn spel daardoor onzeker wordt, dan vervolgen wij dien aanval en wij laten hem geene rust, hij begaat dan misslag op misslag en de overwinning is aan onze zijde.

Het geen hier boven gezegd is, door voorbeelden, te willen verklaren, zou meer verwarring dan wel inligting veroorzaken. Elk voorbeeld kan toch slechts eene zaak in zich bevatten en wanneer dezelve, door die al te wijd uit elkander te zetten, te wijdloopig worden, missen zij dezelver

en welke ook nooit die zelfvoldoening aan den overwinnaar kan schenken die hij geniet wanneer hij eene partij, door goed spelen, en niet door lang en onnoodig talmen heeft gewonnen.

De Vertaler.

doel en kunnen derhalve geen nut doen. Bovendien kunnen de einden van het spel hier eenigermate ten voorbeelde dienen. Het plan is altijd om *mat* te zetten, doch wanneer men daartoe de noodige *zetten* en *tegenzetten* wil nagaan, dan vervalt men in den loop van het spel, waar bij het plan doorgaans is, om een vak of een *stuk* aan te vallen of te verdedigen. Ook het geene in de volgende § gezegd wordt zal de bijzondere aanwending der hier algemeen aangegevene grondregelen zeer bevordelijk zijn.

§ 2.

De wijze om een spel te beginnen kan men in twee soorten verdeelen, namelijk: de *gewone* wijze en de *gambit* (zie verklaring der kunstwoorden) wij hebben reeds in hoofdstuk II § 5 gezegd, dat het, bij het begin van het spel, mogelijk is de beste *zetten* te bepalen tot op eene zekere hoogte. Men vindt daarin namelijk dat verscheidene *zetten* doorgaans onraadzaam zijn, dewijl zij meestentijds nadeel of verlies veroorzaken, doch dit stellen wij thans geheel ter zijde en laten het aan den lezer over om dit te beproeven, waardoor hij zich dan van de waarheid zal kunnen overtuigen. Bij elken *zet* zullen wij de reden, waarom die gedaan wordt, opgeven en aldus den leergierigen in staat stellen om, als hij speelt, te weten wat hij doen moet bij elken *zet* des vijands. De *positie* van elk spel dat zoo ver gevorderd is dat het voortzetten daarvan, aan den speler wordt overgelaten, wordt door de tabellen aangewezen en zij die het schaakspel willen leeren zullen weldoen zoo zij deze partijen verder vervolgen. Voor ons bestek zou dit te wijdloopig worden en ook geen genoegzaam nut doen, want daar nu de speler meer dan een plan kan ontwerpen en voortzetten, zoo blijft de keus daarvan aan hem overgelaten, dewijl het onmogelijk is die partijen met alle bijzondere veranderingen van *positie*, uit een te zetten. Het vernuft en het naauwkeurig overzigt des spelers zal dan genoegzaam zijn en daardoor zal hij ook des te beter leeren, want eigene

vinding, zoo zij door eene goede uitkomst bekroond wordt, blijft het langst in het geheugen.

De voornaamste grondregel, bij het begin van het spel, is: om zoo spoedig als mogelijk is aan alle *stukken* de meeste vrijheid, in derzelver beweging, te verschaffen, ten einde men dezelven zou kunnen verplaatsen daarheen waar zulks het noodigste is. Boven alles moet men zich, bij het begin van het spel herinneren aan hetgeen in hoofdstuk III en IV gezegd is.

Bij eene volkomene gelijkheid van spel en wederzijdsche krachten zal hij die den eersten *zet* heeft, dit ook het eerste kunnen bewerkstelligen, en deze zoude, zoo wij vooronderstellen dat beiden steeds de beste *zetten* deden, eenen *zet* vroeger dan de andere de winst of het verlies beslissen.

Hier van kan men zich het best overtuigen wanneer men altijd dezelfde *zetten* doet die onze tegenpartij gedaan heeft. De diepe geest en de oneindige hulpmiddelen, die in het schaakspel verborgen liggen, geven evenwel eene menigte van gelegenheden aan de hand om dit eerste en bijna niet noemenswaardige nadeel (de eerste *zet* namelijk) te overwinnen, zoo als het ook bijna onmogelijk is dat er twee, zoo volkomen gelijk in sterkte staande, spelers zich tegen over elkander zouden plaatsen en dit is dan ook de reden dat het voordeel van den eersten *zet* zich niet zeer lang kan blijven kenmerken.

Uit het begin der spellen en de bij elken *zet* opgegevene gronden, zal de denkende speler weldra opmerken, hetgeen men ook niet moet nalaten in acht te nemen dat bijna iedere *zet* zijne goede en kwade zijde heeft en derhalve voordeel en nadeel aanbiedt. Wanneer de vijand zoodanig speelt, als wij voorondersteld hebben dat hij doen zou, dan zijn zijne *zetten* goed, maar dit is niet altijd het geval wanneer hij anders speelt. Alles ligt derhalve daarin gelegen dat men des vijands oogmerk tracht te ontdekken en dan dit poge te verhinderen. Bij elken *zet* wordt dit meer en meer ingewikkeld en daarom is het raadzaam dat schaakspelers, die gaarne sterker willen worden eenigen der beginselen van het spel voortzetten en dezelven, in alle mogelijke veranderingen van *positie*, vervolgen om daardoor

te ontdekken welk wel het beste spel zou zijn geweest en of zij bij de eerste *zetten* ook iets beters hadden kunnen doen.

Eerstbeginnende zullen weldoen, wanneer zij namelijk den eersten *zet* hebben, want anders moeten zij zich naar het spel van hunne tegenpartij regelen, om zich eenen tijd lang aan dezelfde opening van het spel te houden, opdat zij dit daardoor grondig leeren kennen en daardoor deze openig, op eene doelmatige wijze, leeren vervolgen. Men kan niet alles op eenen oogenblik leeren en derhalve ga men stap voor stap voorwaarts. Ook is het noodzakelijk bij deze beginselen van het spel niet alleen zijn eigen spel na te gaan en wel te doorgronden, maar ook het spel van de tegenpartij, voornamelijk wanneer deze *zetten* doet die volstrekt tegen de regelen aanloopen. Wanneer men zich aldus bij eene en dezelfde opening van het spel houdt en dit tegen onderscheidene tegenspelers blijft volhouden dan leert men de onderscheidene wijzen van tegenspelen kennen en daardoor weet men weldra wat er bij elke gelegenheid te doen is, welke ook de *tegenzetten* des vijands mogen zijn.

Wanneer wij den *zet* niet hebben, en wanneer wij eenen vijand tegen ons over zien, die regelmatig speelt en die zeer goed weet wat er volgens de regelen van het spel tegen onze *zetten* gedaan moet worden· dan is het raadzaam om te beproeven of hij zich door dezen of genen *zet* dien hij niet kan verwachten en die een goed speler zeer wel weet te bestraffen, ook in verlegenheid laat brengen, welke hem tot verkeerde *zetten* verleidt, waardoor ons spel eene gunstige wending krijgt.

Hoe wel wij in de beginselen van het spel eenige onregelmatige en verkeerde openingen van het spel hebben aangevoerd, en niet anders dan met oogmerk om dezelven aan te toonen, zoo zal men zeer ligt kunnen begrijpen dat men daarvan geen gebruik moet maken, dan wanneer men met eene tegenpartij te doen heeft die men kent, doch wanneer men met iemand speelt, wiens spel, kracht en bekwaamheid ons onbekend zijn, of wanneer men eene partij be-

gint waarvan ons de winst of het verlies niet onverschillig is, dan is het raadzaam om altijd regelmatig te spelen als zijnde het zekerste spel.

Onder de regelmatige openingen van het spel, verstaat men de volgende:

1. Beide spelen, in de twee eerste *zetten* den *pion* des *konings* twee vakken, en den *looper* des *konings* drie passen vooruit.
2. Beide den *pion* des *konings* twee passen, de een den *looper* des *konings* en de andere wat hij verkiest.
3. Beide den *pion* des *konings* twee passen, de een het *paard* des *konings* en de andere wat hij verkiest.

Alle andere openingen van het spel behooren onder de onregelmatigen, dewijl zij tegen de algemeene regelen, in hoofdstuk IV aangewezen, aanloopen en aldus tegen goede spelers niet wel zijn aan te wenden, ten zij men eene groote bekwaamheid bezit, om dezelven door de volgende *zetten*, te verbeteren.

Dewijl het voorgeven van *stukken* zelf eene onregelmatigheid is, zoo kan men daarbij geene regelen aangeven. De opening van zoodanige spellen, moet dus volstrekt aan de keus des spelers worden overgelaten, en te meer nog, dewijl de voorgevende waarschijnlijk een goed speler is, en derhalve geene voorschriften behoeft.

§ 3.

GEWOONLIJKE OPENINGEN VAN HET SPEL. (*)

Het opzetten der stukken vindt men op Tabel A. N°. 14.

I.

1. W. P. op 37, de beste en regelmatigste *zet* om het spel te openen. Men brengt eenen *middelpion* voor

(*) Om deze spellen behoorlijk te begrijpen is het noodzakelijk om het schaakbord en de stukken *in natura* voor zich te hebben. Met de Tabel alleen zou men dit niet wel kunnen doen. Gemakshalve is het dan goed om de vakken van het bord, op eene of andere wijze, te nommeren, hetzij met krijt, hetzij

(hoofdstuk IV *pionnen* bladz. 99) en men maakt daardoor de *koningin* en eenen *looper* vrij, om ver plaatst te kunnen worden waar men wil; er is geen *zet* die dit zelfde voordeel aanbiedt.

Z. *P*. op 29, deze doet dien *zet* om dezelfde reden.

2. W. F. op 55, men plaatst dezen *looper* voornamelijk daar, dewijl hij daar geen ander *stuk* in deszelfs werking hindert, (hoofdstuk IV bladz. 81) en om dat dezelve daar de rij van 7 op 49 bestrijkt, en het is voordeelig dit *stuk* op die rij te houden, dewijl het daar 7 bedreigt waarop de *koning* zich, zoo men aan die zijde *rokkeert*, zou moeten plaatsen. (hoofdstuk IV *looper* bladz. 98.)

Z. *F*. op 27, om de zelfde reden, — of anders de *pion* van 11 op 19 om naderhand den *pion* van 12 op 28 te kunnen brengen, en aldus twee *pionnen* op het midden te vereenigen. In dit geval is voor den witten de beste tegenzet en waar door geen *tempo* verloren gaat, zijnen *pion* van 52 op 36 te schuiven. Deze bedreigt den *pion* op 29 en wanneer deze den *pion* op 36 neemt, dan wordt daar door de zwarte *koning* ontbloot, en dan kan de zwarte ook zijne *pionnen* in het midden niet vereenigen, hetgeen bij elken anderen *zet* toch het geval zou zijn. (zie de regelen hoofdstuk IV *pionnen* bladz. 98 en 99.

3. W. P. op 44, om den *looper* op 59 eenen vrijen loop te geven en aan het *paard* op 58 deszelfs volle werking te verschaffen.

Z. *P*. op 20, om de zelfde reden.

4. W. D. op 58, volgens den regel hoofdstuk IV *koningin* bladz. 89. Maar men moet toch acht geven, dat wanneer de vijand *rokkeert*, hij dan niet, door

door het opplakken van papiertjes, waardoor men minder moeite zal hebben om de opgegeven wordende *zetten* na te spelen. Want zoo men deze spellen alleen op de Tabellen wilde navolgen, zou men al zeer spoedig in verwarring geraken.

het openen van de rij van 5 op 61 in de gelegenheid kome, om zijnen *toren* op 5 te plaatsen waardoor hij, indien er geene middelen tot dekken voorhanden waren, de *koningin* zou kunnen nemen.

Z. *D.* op 15, tot nog toe heeft hij dezelfde *zetten* als de witte gedaan, gedeeltelijk met dezelfde oogmerken en gedeeltelijk om daardoor alle plannen van den vijand te beantwoorden ten einde die, als het noodig is, te kunnen verijdelen. Zoolang als dit het geval blijft, is het niet nadeelig, om het vijandelijk spel te volgen.

5. W. F. op 45, volgens den regel in hoofdstuk IV *looper* bladz. 91, ook verhindert deze *zet* de werking van een ander *stuk* niet.

Z. *F.* op 45, hij neemt den witten *looper* om geen *tempo* te verliezen, dewijl het oogmerk des vijands toch is om de *loopers* tegen elkander te verruilen. Wanneer hij zijnen *looper* op 34 plaatste om *schaak* te geven, dan ging de witte *pion* op 43, de zwarte *looper* op 25, de witte *pion* 34, de zwarte *looper* op 18 en dan zoude de witte *looper* hem daar toch kunnen nemen, nadat er twee *pionnen* waren vooruit gebragt en daardoor de zwarte eenen nadeeligen verdubbelden *pion* zou krijgen.

6. W. D. op 45, nam hier de witte met den *pion* van 54, dan kreeg hij eenen verdubbelden *pion*, die in het midden wel niet zoo geheel en al nadeelig zijn, doch ook geen het minste voordeel aanbieden. — Boven dien zou hij daardoor eene rij openen, waardoor de vijand gelegenheid zou krijgen om, nadat hij *gerokkeerd* had, met zijnen *toren*, eenen aanval te doen of ten minsten aan den witten het *rokkeren* te beletten.

Z. *F.* op 21, de reden van dezen *zet* is bij den 5de *zet* van de witte opgegeven.

7. W. C. op 52, *dekt* 35 en brengt daardoor een *stuk* meer in het spel waardoor hij aldus een *tempo* wint. Wanneer de zwarte bij den 5de *zet* dit zelfde had

willen doen, door zijn *paard* op 12 te plaatsen om zijnen *looper* op 27 te dekken, dan zou hij daardoor zijnen *looper* op 3 hebben ingesloten.

Z. *P.* op 19, de reden van dezen *zet* is reeds hier boven, bij den 2de *zet* van den zwarten, opgegeven. Wilde hij zijnen *looper* op 35 brengen, dan nam het witte *paard* dien *looper*, waardoor dan de zwarte een *stuk* minder in het spel zoude hebben, terwijl de witte zijn *stuk* terstond door een ander zou kunnen doen vervangen.

8. W. F. op 21, neemt den zwarten *looper* om geen *tempo* te verliezen (zie hoofdstuk IV bladz. 133, hetgeen daar wegens het winnen van *tempo's* of *zetten* gezegd wordt) want daar het plan van den zwarten is om zijnen *pion* op 28 te schuiven zoo zou de witte *looper* nu of in den volgenden *zet* moeten terug gaan, waardoor de witte een *tempo* zou verliezen. Ook is dit het eenige middel om den zwarten te verhinderen den *pion* op 28 te brengen en daardoor de *middelpionnen* vereenigd te houden. (zie hoofdstuk IV *pionnen* bladz. 99.)

Z. *D.* op 21, waarom de *looper* hier niet door den *pion* van 14 genomen moet worden is reeds, bij den 6de *zet*, ten aanzien van den witten opgegeven.

9. W. P. op 38, valt 29 aan en verhindert den aanval op 37. Wanneer nu de zwarte dezen *pion* met dien van 29 neemt, dan verliest hij eenen *middelpion* tegen eenen *vleugelpion* en zijn *koning* wordt ontbloot. Daar nu vereenigde *pionnen* in het midden altijd voordeelig zijn, is het altijd raadzaam den vijand daar in hinderlijk te zijn door het aanvallen van zijne *middelpionnen*; bij elken anderen *zet* zou de zwarte zijnen *pion* op 28 kunnen brengen

Z. *D.* op 39, bedreigt daar 38 en 55 en wil daardoor tijd winnen om zijne *stukken* voor uit te brengen daarom moet hij afwijken van den regel

in hoofdstuk IV, *koningin*, bladz. 89, opgegev
en zijne *koningin* aan eenen aanval blootstelle

10. W. P. op 29, neemt den zwarten *pion*, dewijl h
daardoor eenen vijandelijken *middelpion* uit de
weg ruimt en bovendien geen *tempo* verliezen wil
hetgeen het geval zou zijn zoo hij niet nam, d
wijl de zwarte als dan den witten *pion* op 38 zo
nemen en de *koningin* aanvallen.

Z. *P.* op 29, of *D.* op 55, witte *koningin* op 46
zwarte *koningin* neemt de witte op 46, om gee
tempo te verliezen. wit *paard* van 63 op 46, dez
heeft nu twee *officieren* voorgebragt en de zwart
niet een. Zwarte *pion* op 29 (of zwarte *pion* o
28. witte *pion* op 28, zwarte *pion* op 28, witt
pion op 35, zwarte *pion* op 35, wit *paard* op
35 waardoor de witte weder zijne *middelpionnen*
heeft behouden, eenen officier vooruit gebragt en
een veel vrijer spel heeft dan de zwarte.)

11. W. C. op 46, om dit *stuk* in het spel te brengen
en den *toren* vrij te maken en ook om, des verkie-
zende te kunnen *rokkeren* en eindelijk om 29 aan
te vallen.

Z. *P.* op 22, dekt 29 of *D.* op 55, omdat de witte
dit verwachtte, deed deze ook den naastvorigen
zet. De witte *toren* op 63, de zwarte *koningin*
op 48, de witte *toren* op 15, om daarna te *rokke-
ren* ten einde den *toren* van 57 naar 63 te brengen
wat hem een zeer groot voordeel zal geven. (zie
hoofdstuk IV *torens*, bladz. 91.)

12. W. *rokkeert* op 59 hetgeen hij thans zonder verlie
van *tempo* doen kan.

Z. *C.* op 12, om dit stuk in het spel te brenge
en te kunnen *rokkeren*.

Deze *positie* vindt men op Tabel B. N°. 2, en daar
in ziet men dat de witte de volgende voordeelen heeft
a.) Het voordeel van den eersten *zet* heeft hij behouden.
b.) Hij heeft drie *stukken*, namelijk de *koningin* en twee
paarden in dadelijke werking; de zwarte maar twee: de *ko-*

ngin en één *paard*. c.) *Rokkeert* de zwarte naar 3 dan at de witte *koningin* zeer goed om spoedig te kunnen nvallen. *d.*) Hij kan onderscheidene aanvallen onderne- n, en zijn beste *zet* is thans wel, zijn *paard* van 52 op te brengen, waardoor hij 20 onmiddellijk, en 3. 5, 10 14 middellijk bedreigt, en waardoor hij den *koning* het *kkeren* belet.

II.

De beide eerste *zetten* even als in de voorgaande partij.

3. W. P. op 43; om daarna zijnen *pion* op 36 te schuiven waardoor hij 27 aanvalt, en de zwarte aldus gedwongen zou worden, dien *pion* te nemen, waardoor zijn *koning* wordt ontbloot en waardoor de *pion* van 43 op 36 zou komen, en aldus twee *pionnen* in het midden vereenigd. (zie hoofdstuk IV, *pionnen*.)

Z. *P*. op 19; hij volgt dus het spel van den witten en wil, wanneer deze zijn' *pion* op 36 brengt, den zijnen op 28 schuiven, waardoor hij dan even eens kan nemen als zijne tegenpartij, en daardoor met deze eene gelijke *positie* houden. Beter zoude hij spelen zoo hij zijne *koningin* op 13 bragt, de witte gaat dan met den *pion* op 36 volgens het reeds beraamde plan. Zwarte *pion* neemt op 36, witte *pion* herneemt op 36; zwarte *koningin* op 37 *schaak* en wint daarmede den *pion* op 36, neemt den *middelpion* van den witten en behoudt een goed spel, en de witte moet dus bij den derden *zet* zijn plan opgeven.

4. W. P. op 36, vervolgt zijn plan van den derden *zet*.

Z. *P*. op 28, zoo hij, in de plaats van dit, den *pion* op 36, met de zijnen van 29 neemt, dan zou de witte *looper* op 14 *schaak* geven, de zwarte *koning* neemt den *looper* op 14, de witte *koningin* op 32 *schaak*, de zwarte *koning* op 6 of waar hij anders wil, en nu neemt de witte *ko-*

ningin den zwarten *looper* op 27, heeft eene goede *positie* genomen, den vijand het *rokkeren* belet en daarbij diens *koning* ontbloot.

5. W. P. op 28, wilde hij in de plaats van dat, den *pion* op 29 nemen, dan zou hij zijnen *looper* op 35 verliezen; wanneer hij den *looper* op 27, met den *pion* van 36 nam, dan zou de *pion* van 28 den *looper* op 35 nemen en de witte *koningin* zou dan de zwarte op 4 nemen en *schaak* geven, de zwarte *koning* herneemt de *koningin* doch kan nu niet meer *rokkeren*, hetgeen evenwel niet van zeer veel belang meer is wanneer de *koninginnen* van het bord zijn.

Z. *P.* op 36, wilde hij den *pion* op 28 hernemen, dan gaf de witte *looper* op 26 *schaak*, de zwarte *looper* op 12 om te *dekken*, de witte *looper* neemt den zwarten op 12 *schaak*, de zwarte *koningin* herneemt dien *looper* en dan neemt de witte *pion* van 56 den *looper* op 27, waardoor de witte eenen *officier* wint.

6. W. P. op 19, om den *looper* weder te *demaskeren* en 14 te bedreigen.

Z. *D.* op 13, *schaak* om 14 te *dekken*, zonder een *tempo* te verliezen en om naderhand den *pion* op 19 te kunnen nemen; wilde hij in de plaats van dit, op de volgende wijze spelen, met zijn *paard* den *pion* op 19 nemen, dan neemt de witte *looper* den *pion* op 14 en geeft *schaak*, de zwarte *koning* herneemt den *looper* op 14, witte *koningin* op 32 *schaak*, de zwarte moge nu doen wat hij verkieze, de witte *koningin* neemt den volgenden *zet* den *looper* op 27, en heeft goed spel, of zoo de zwarte *koning* den *looper* op 14 niet neemt maar op 6 gaat, dan moet de witte *looper* het *paard* op 7 nemen, om door terug te gaan geen *tempo* te verliezen, en daarmede is dan het verlies van den *pion* op 19 door den *pion* op 14 hersteld.

7. W. C. op 53, niet *de koningin* op 53, dewijl de vijand dan de *koninginnen* zou afruilen en daardoor een *tempo* winnen, hetgeen hij zou kunnen aanwenden om een *stuk* voorwaarts te brengen.

Z. *C.* op 19, neemt den *pion* en brengt een *stuk* in het spel.

8. W. *rokkeert* hetgeen hij thans zonder een *tempo* te verliezen kan doen, dewijl daardoor het *paard* op 53 den *pion* op 36 aanvalt.

Z. *F.* op 59, dekt den *pion* op 36 welke nu de witte, met zijn *paard*, niet kan nemen zonder de *koningin* te verliezen.

9. W. P. op 54, valt den *looper*, op 27, aan. Zoo hij, in plaats van dit, zijnen *pion* van 54 op 46 schoof, om den *looper* op 39 aan te vallen, dan ging de zwarte *pion* van 36 op 44 om het *paard* op 53 aan te vallen en te gelijk, met den *looper* van 27, door eenen *gedemaskeerde* aanval, den *koning schaak* te geven, de witte *koning* moet zich redden en gaat op 64, de zwarte *pion* neemt het *paard* op 53, de witte *looper* van 35 herneemt dien *pion* en nu gaat de zwarte *looper* van 39 op 21 en de zwarte heeft eenen *officier* gewonnen. Maar zoo de witte integendeel met zijnen *pion* van 56 op 48 gaat om den *looper* op 39 aan te vallen, dan neemt die *looper* het *paard* op 53, witte *looper* herneemt den zwarten, nu *rokkert* de zwarte *koning* en de witte *pion* van 50 gaat op 34, de zwarte *looper* van 27 gaat dan op 18.

Z. *F.* op 18, niet op 20 dewijl dan de *pion* op 36 zou worden genomen

10. W. P. op 48, valt den *looper* 39 aan en maakt plaats voor den *koning*.

Z. *F.* op 53, neemt het *paard* om door het terug gaan geen *tempo* te verliezen.

11. W. F. op 53, herneemt den *looper*; zoo hij dit met de *koningin* deed dan zou de zwarte de *koninginnen* afruilen.

Z. *rokkeert* waardoor de *pion* op 36 nog sterker verdedigd wordt.

12. W. F. op 38 bedreigt 2 met oogmerk om bij den volgenden *zet*, met zijnen anderen *looper*, op 39, *schaak* te geven, hetgeen de zwarte zou kunnen *dekken* door zijnen *toren* op 12 te plaatsen, doch dan zou hij eenen *toren* tegen eenen *looper* verliezen; hij moet dus het *schaak* geven, op 39, beletten en daardoor wint de witte een *tempo*.

Z. *P*. op 30 om het plan van den witten te verijdelen.

13. W. F. op 44 valt den *pion* op 30 aan.

Z. *P*. op 23 en *dekt* daardoor den *pion* op 30. Deze *positie* vindt men op Tabel B. N°. 3, en nu gaat het spel op de volgende wijze voort.

14. W. P. op 26 valt het *paard* op 19 aan.

Z. *C*. op 25 of op 2.

15. W. P. op 35, en nu heeft hij de *pionnen* van den linkervleugel vereenigd en vooruit gebragt hetwelk het hoofddoel van zijn spelen, sedert den 8ste *zet*, is geweest. En zoo de zwarte zijn *paard* op 25 geplaatst heeft staat dat daar nu ingesloten, de witte kan nu onderscheidene plannen tot den aanval beramen en ook uitvoeren waardoor de zwarte genoodzaakt wordt op eigene veiligheid te gaan werken, en dus van alle aanvallen van zijne zijde af te zien.

III.

De twee eerste *zetten* even als in het spel N°. 1.

5. W. P. op 43, deze *zet* zal bijna altijd zeer voordeelig uitloopen.

Z. *D*. op 31, valt den *pion* op 55 aan, deze *zet* is, wel is waar, tegen den regel doch dezelve heeft altijd een zeer levendig spel ten gevolge. Wanneer de zwarte, in de plaats van de *koningin* te spelen, zijn *paard* op 22 bragt, om 37 aan te val-

len, dan zou de witte zijnen *pion* van 52 op 36 moeten schuiven, om, indien het *paard* den *pion* op 37 nam, hij dan den *looper* op 27 zou kunnen nemen. zwarte *pion* neemt den *pion* op 36 om 37 te kunnen blijven bedreigen., witte *pion* op 29 valt het *paard* op 22 aan, zwart *paard* gaat op 37; nu neemt de witten *looper* van 35 den *pion* op 14 en geeft *schaak*, de zwarte *koning* herneemt dien *pion*, witte *koningin* op 46 *schaak*, zwart *paard* dat nu in alle gevallen verloren is *dekt* den *koning* op 22, witte *pion* neemt het *paard* op 22, zwarte *pion* van 15 herneemt den *pion*, witte *koningin* op 28 *schaak*, de zwarte *koning* moge nu gaan waar hij wil, de witte *koningin* neemt den *looper* op 27 en heeft eenen *officier* gewonnen.

Of zoo de zwarte in de plaats van zijn *paard* op 37 te brengen zijne *koningin* op 13 plaatst dan moet de witte *koningin* op 53 gaan om den *pion* op 29 te *dekken* en waardoor het zwarte *paard* genoodzaakt wordt weder op 7 terug te gaan want anders ware het verloren.

Of zoo de zwarte in de plaats van de *koningin* op 13 te brengen zijnen *pion* van 12 op 28 schuift om den *looper* op 35 aan te vallen, dan neemt de witte het *paard* op 22, de zwarte *pion* neemt den *looper* op 35, de witte *koningin* op 52 om den *looper* op 27 aan te vallen, de zwarte *looper* gaat op 18 of 20 naar verkiezing, de witte *pion* van 22 neemt den zwarten op 15, en veroorzaakt daardoor een zeer goed spel voor den witten, dewijl de zwarte nu alleen op zelfbehoud moet gaan denken.

4. W. *D.* op 42, bedreigt 14 en 7 en verhindert daardoor het nemen van den *pion* op 55.

Z. *D.* op 23 *dekt* 14.

5. W. C. op 53 om daarna zijnen *pion* van 52 op 36 te kunnen schuiven.

Z. *P.* op 20 *demaskeert* den *looper* om dien vervolgens op 39 te brengen.

6. W. P. op 48 *dekt* 39, wilde deze thans volgens zijn plan spelen en zijnen *pion* van 52 op 36 brengen, dan ging de zwarte *looper* op 39, de witte *pion* neemt den zwarten *looper* op 27, de zwarte *looper* neemt het *paard* op 53, de witte *koning* herneemt den *looper*, de zwarte *koningin* op 55 om den *toren* op 64 aan te vallen, de witte *koningin* op 60 *dekt* den *toren*, de zwarte *koningin* op 37 *schaak*, de witte *koning* redt zich waar hij het verkiest en nu neemt de zwarte *koningin* den *looper* op 35 waardoor dus twee *pionnen* voor den zwarten gewonnen zijn.

Wanneer nu de witte, in de plaats van zijne *koningin* op 60 te brengen, zijnen *toren* op 60 of 61 plaatst, dan zou de zwarte *koningin* eerst den *pion* op 37 kunnen nemen en *schaak* geven en daarna met zijnen *pion* van 20 den *pion* op 27 nemen waardoor hij drie *pionnen* voor eenen *looper* zou hebben en waardoor zijn spel beter dan dat van den witten zou staan.

Z. *C.* op 13 om dit *stuk* in het spel te brengen en om des verkiezende te kunnen *rokkeren.*

7. W. P. op 36 om, zoo de zwarte hem neemt, met den *pion* van 45 op 36 zijne *middelpions* weder te kunnen vereenigen.

Z. *F.* op 18, om daarna, met zijn *paard* op 19, de *middelpionnen* van den witten te kunnen aanvallen.

8. W. P. op 29, hij neemt dezen *pion* dewijl hij anders zijnen *pion* op 28 zou moeten plaatsen en daardoor zijnen *looper*, op 35, zou *maskeren* en zoo hij eenen anderen *zet* deed dan zou de zwarte zijn *paard* op 19 plaatsen om daarna met zijnen *pion* van 29 den *pion* van 36 te nemen.

Z. *P.* op 29 neemt den *pion* terug.

Deze *positie* vindt men op Tabel B. N°. 4, en de beide spellen staan gelijk, zonder dat een van beiden noch in *stukken* noch in stelling eenige overmagt op het andere heeft.

Indien de witte, in de plaats van zijnen laatsten *zet*, *gerokkeerd* had, dan *rokkeert* de zwarte ook, zoo dan de witte zijnen *pion* op 28 brengt, dan zoude de zwarte *pion* van 14 op 30 gaan en dan stonden de partijen weder gelijk.

IV.

De beide eerste *zetten* als in het spel N°. 1.

3. W. P op 43 het voordeel van deze *zet* bestaat voornamelijk daarin dat hij 42 voor de *koningin* toegankelijk maakt, waardoor men eenen aanval op 14 en op 10 krijgt en verder dat men, naar omstandigheden, met zijne *pionnen* of op 34 of op 36 te brengen den *looper* kan aanvallen.

Z. *G*. op 22
4. W. P. op 36
Z. *P*. op 36
5. W. *P*. op 29
Z. *D*. op 13

In de voorgaande spellen zijn deze *zetten* reeds genoegzaam opgehelderd.

Wanneer de witte, in de plaats van zijnen *pion* op 29 te brengen, den *pion* op 36 neemt, dan geeft de zwarte *looper* op 34 *schaak*, de witte *looper* op 52, hij zoude dit ook met zijn *paard* kunnen doen doch daardoor zou hij zijn doel missen om bij, den volgenden *zet*, 37 te *dekken*, de zwarte *looper* neemt den *looper* op 52 en geeft *schaak*, het witte *paard* neemt den *looper* op 52 en *dekt* 37, zwarte *pion* op 28, witte *pion* van 37 neemt dien op 28, het zwarte *paard* neemt den *pion* terug, witte *koningin* op 42, daardoor houdt zij het *paard* op 28 geboeid, dewijl daardoor anders een aanval op 14 zou plaats kunnen hebben, zwarte *pion* op 19 *dekt* 28, wit *paard* op 53, de zwarte *rokkeert* om zijn *paard* op 28 te bevrijden, de witte *koning rokkeert* op 63, zwart *paard* op 18 en valt den *looper* op 35 aan, om naderhand met zijnen *looper* op 21 te gaan en aldus de *koningin* van 42 te verjagen, witte *looper* op 44, bedoelende eenen aanval op 16, zwarte

looper op 21 om de witte *koningin* van de rij 7 op 49 te verjagen, witte *koningin* op 51 om den *looper* op 44 te ondersteunen in zijnen aanval op 16, zwarte *pion* op 23 *dekt* 16, witte *pion* op 38 om denzelven daardoor op 30 te brengen en den *pion* op 23 te nemen, of zich door dezen te laten nemen, om eene opene rij voor den *koning* te maken, zwarte *pion* op 30, ten einde dit te kunnen verhinderen

In deze *positie* Tabel B. N°. 5, moet de witte zijn *paard* eerst op 46 en vervolgens op 29 brengen, om dat, zoo dit *stuk* daar genomen werd, er weder twee *middelpionnen* zouden vereenigd zijn.

6. W. P. op 36 *dekt* 29.

Z. *F.* op 34 *schaak*, dat deze *zet* beter is dan de bovenstaande blijkt uit het volgende.

7. W. F. op 52 om den *koning* te *dekken*, doet hij het met zijn *paard* dan gaat de zwarte *pion* van 12 op 28 en valt den *looper* op 35 aan, hetgeen dan zijn beste *zet* zou zijn.

Z. *F.* op 52 neemt den *looper* en geeft *schaak*.

8. W. C. op 52 neemt den *looper*.

Z. *P.* op 22 om de *middelpionnen* van den witten te breken.

9. W. D. op 53 waardoor de *pion* op 29 behouden wordt, zoo hij zijnen *pion* op 38 wilde zetten dan zou de zwarte *pion* van 21 op 27 komen, de witte *pion* van 36 neemt dezen, de zwarte *pion* van 20 neemt den witten op 29 de witte *pion* van 38 herneemt den laatsten, de zwarte *koningin* neemt den *pion* op 29, geeft *schaak* en neemt daarna den *pion* op 27, terwijl de *middelpionnen* van den witten genomen zijn.

Z. *P.* op 29 neemt den witten *pion* waardoor de *middelpionnen* gebroken zijn.

10. W. P. op 29 herneemt den *pion*.

Z. *C.* van 22 op 12 en bedreigt den *pion* op 29.

11. W. P. van 54 op 38 *dekt* den *pion* op 29.

Z. *P*. op 22 om zoo de witte dien neemt, zijnen *pion* van 15, door het hernemen, naar het midden te brengen.

12. W. C. van 63 op 46 *dekt* den *pion* op 29, zoo hij in de plaats van dat den *pion* van 29 op 21 bragt om 12 aan te vallen dan ging het zwarte *paard* van 12 op 27 om 21 aan te grijpen, witte *pion* van 38 op 30 *dekt* 21, zwarte *pion* van 15 op 23 en valt 30 aan, witte *pion* van 55 op 39 *dekt* 30, zwarte *pion* neemt den *pion* op 30, witte *pion* herneemt denzelven en nu moeten deze twee alleenstaande *pionnen* verloren gaan, dewijl dezelve niet anders dan door *officieren* kunnen *gedekt* worden.

Z. *P*. op 29 neemt den *pion*.

13. W. P. op 29 herneemt den *pion*.

Volgens deze *positie* zie Tabel B. N°. 6. moet de alleenstaande *pion* op 29, van den witten, verloren gaan, als het gevolg van den *zet* N°. 5, welke tegen den regel aanloopt (zie hoofdstuk IV § 2 *pionnen*) men moet, buiten noodzakelijkheid geene *middelpionnen* vooruit brengen, dewijl dit altijd gevaarlijk is zoolang als de vijand nog geene afruiling van eenen zijner *pionnen* met de *middelpionnen* heeft aangeboden.

V.

De drie eerste zetten even als in het voorgaande spel.

4. W. P. op 36.

Z. *F*. op 18, in het voorgaande spel werd de *looper* bevrijd door het nemen van den *pion*, doch nu gaat de *looper* terug, waardoor een *tempo* verloren wordt.

5. W. P. op 29, hij wil het *paard* verjagen op dat 28 vrij zou worden voor de witte *koningin*, ook doet deze *zet* den vijand zijnen *pion* des *konings* verliezen (zie hoofdstuk IV § 2. *pionnen*)

Z. *C* op 37 hierdoor herwint hij den verloren *pion* en verkrijgt daardoor, met zijn *paard*, eene *positie* waardoor hij den volgenden *zet*, van den witten, dien hij voorziet, zal kunnen verijdelen.

6. W. D. op 28 dreigt met de *mat* door het nemen van den *pion* op 14. Speelt de witte in de plaats van dit zijnen *looper* op 28, om het *paard* te verjagen, dan speelt de zwarte zijne *pion* van 14 op 30 om het *paard* te dekken, witte *looper* neemt het *paard* op 37, zwarte *pion* herneemt den *looper* op 37 en daardoor heeft hij weder eenen *pion* voor den *koning* gebragt terwijl de witte eenen *middelpion* heeft verloren.

Z. *C.* op 31 *dekt* 14 en heeft zich zelf gered dewijl het door de *koningin* werd aangevallen.

7. W. F. op 31 neemt het *paard*, ten einde zijn voorgenomen plan op 14 te vervolgen.

Z. *D.* op 31 herneemt den *looper*, opent voor den *koning* den weg om terug te gaan en bedreigt tevens 55 en 59.

8. W. D. op 14 neemt den *pion* en geeft *schaak*.

Z. *R.* op 4 om uit den *schaak* te gaan.

9. W. D op 28 om 29 en 55 te dekken.

Z. *D* op 38 om 54 aan te vallen en *schaak* te geven. Indien de zwarte, in de plaats van dezen *zet*, zijnen *pion* van 11 op 19 bragt om de *koningin* aan te vallen zoude de witte zijn *paard* op 48 kunnen brengen, ten einde de witte *koningin* op 38 te bedreigen en tevens om, zoo de zwarte de *koninginnen* wilde afruilen, eenen middelijken aanval op 14 te hebben waardoor *koning* en *toren* bedreigd worden, de zwarte *pion* neemt de *koningin* op 28, het witte *paard* neemt de *koningin* op 31, zwarte *pion* neemt den *looper* op 35, witte *paard* op 14 *schaak* aanval op den *toren* waardoor de witte eenen *toren* voor eenen *looper* wint.

10. W. C. op 52; dewijl hij den volgenden *zet* van den vijand niet kan verhinderen, zonder zijne *koningin*, op 62, tot eene ruiling aan te bieden of den *pion* op 29 te verliezen, brengt hij zijn *paard* voor, waardoor hij zijnen *toren* vrij maakt en tevens het *schaak* geven op 59 verijdelt. Zoo hij zijnen *pion* van

54 op 46 bragt, dan ging de zwarte *looper* op 63 en nam het *paard*, witte *toren* herneemt den *looper*, zwarte *koningin* neemt den *pion* op 56, wint daardoor eenen *pion* en is meester van den regter vleugel van den witten.

Z. *D* op 54 neemt den *pion* en geeft *schaak*.

11. W. R op 60 om uit de *schaak* te gaan.

Z. *P* op 19 om de *koningin* te verjagen. Speelde hij in de plaats van dit zijnen *looper* op 45 om naderhand met de *koningin* op 51 *mat* te *zetten*, dan speelt de witte zijn *paard* op 46 *dekt* 52 en sluit de vijandelijke *koningin* in (*) die zich het beste weder vrij kan maken door het *paard* op 52 tegen den *looper* van 45 te verruilen.

12. W. D. op 44.

In deze *positie*, zie Tabel B No. 7, moet de zwarte nu zijne *koningin* terug trekken dewijl zij anders, als zij den *pion* op 55 neemt, door het witte *paard* van 51 op 46 wordt ingesloten (**) zoo de *koningin* bleef staan en de zwarte een ander *stuk* speelde dan zou het *paard* van 63 op 46 moeten gaan waardoor de *koningin* niets anders dan 27 tot derzelver terugtogt zou overblijven, hetwelk haar ook nog door den *pion* van

(*) Wij zien nog niet dat de *koningin* hier is ingesloten, immers zij kan den *pion* op 55 nemen en den witten *toren* bedreigen, waarna zij ruim veld heeft om te gaan waar zij wil; ook heeft de Auteur niet gezegd welk *paard* op 46 moet gebragt worden; bedoelt hij daar mede dat van 52, dan zoude de *toren* op 64 verloren zijn, doch bedoelt hij dat van 63, dan kan de *toren* zich redden door op 61 te gaan.

De Vertaler.

(**) Ook dit zien wij niet, want in dit geval kan de *koningin* den *toren* op 64 nemen of, zoo men dit te veel gewaagd oordeelde, op 50, 39 of 23 gaan; 39 komt ons het verkieslijkste voor, omdat dan het *paard* op 46 wordt genoodzaakt te blijven staan dewijl dit stuk dan den *koning* moet blijven *dekken*, zoolang tot deze verzet, of op eene andere wijze gered, is.

De Vertaler.

50 op 34 kan belet worden als waardoor zij geheel werkeloos zou worden. (*)

VI.

De twee eerste *zetten* even als in N°. 1.

3. W. P. op 43.

Z. *D.* op 13 de beste *zet* om het plan van den witten, ten einde zijne *middelpionnen* te vereenigen, te verijdelen, wanneer de zwarte zijn *paard* op 19 bragt, dan ging de witte *pion* van 52 op 36, zwarte *pion* neemt op 36, witte *looper* op 14 neemt den *pion* en geeft *schaak*, zwarte *koning* neemt den *looper*, witte *koningin* op 32 *schaak*, zwarte *koning* op 6, witte *koningin* neemt den *looper* op 27 geeft *schaak* en heeft een goed spel.

Wanneer de zwarte *koning* den *looper* op 14 niet neemt maar op 6 gaat, dan neemt de witte *looper* het *paard* op 7, de zwarte *toren* herneemt den *looper*, witte *pion* van 50 op 34, zwarte *looper* op 18, witte *pion* van 34 op 26, zwart *paard* op 13, witte *pion* van 43 neemt den zwarten op 36 en heeft daardoor zijne *middelpionnen* vereenigd.

4. W. C. op 46 de gevolgen van den *zet* met den *pion*, van 52 op 36, zijn in N°. 2, aangetoond, hij wil thans aanvallen om bij den 6de *zet* de vereeniging der *middelpionnen* te bewerken.

Z. *C.* op 22 bedreigt 37, wilde hij in de plaats van dit met zijnen *looper* den *pion* op 54 nemen en *schaak* geven, dan nam de witte *koning* den

(*) Ook in dit geval kan immers de *koningin* den *pion* op 55 nemen? en zoo nu de witte door het plaatsen van zijnen *toren* op 63 haar verjagen kon, dat evenwel het geval niet is uithoofde van den *looper* op 18, dan blijft haar 48 nog open, van waar zij zich naar 32 en 24 kan begeven; op 54 zou niet raadzaam zijn, want speelde dan de witte zijnen *pion* van 50 op 34, dan ware zij wezenlijk ingesloten.

De Vertaler.

looper, zwarte *koningin* op 27 *schaak*, witte *pion* op 36, zwarte *pion* van 29 neemt op 36, witte *pion* van 43 neemt op 36, zwarte *koningin* neemt den *looper* op 36, de witte heeft nu de *middelpionnen* vereenigd, doch zij staan op zichzelven, (*geisoleerd*) daarentegen zijn de vijandelijke *stukken* nog alle ingesloten en die van den witten allen vrij om voorwaarts te kunnen gaan; wat den verloren *pion* en het niet te mogen *rokkeren* aangaat, die wordt, door de *positie*, vergoed en de beide partijen staan daardoor nagenoeg gelijk.

5. W. D. op 53 *dekt* den *pion* op 37.

Z. *P.* op 20 *demaskeerd* den *looper* op 13 om 21 of 39 te bezetten.

6. W. P. op 44 *demaskeerd* den *looper* op 59 om 45 of 37 daarmede in te nemen; speelde hij denzelfden *pion* eene schrede meer voorwaarts en dus op 36 dan werd dezelve, door den zwarten *pion* van 29, genomen, en deze weder hernomen door den *pion* van 43, de zwarte *looper* op 54 *schaak*, witte *looper dekt* op 52, zwarte *looper* neemt den witten, *schaak*; het witte *paard* herneemt den *looper*, zwarte *pion* op 28 en dan stond het spel voor beide even goed.

Z, *P.* op 19 om naderhand, met den *pion* van 20 op 28, den *looper* aan te vallen.

7. W. P. op 48 } beide deze *zetten* verhinderen de weder-
Z. *P.* op 24 } zijdsche *loopers* om op 39 en 31 te komen.

8. W. P. op 45 bedreigt den *looper* op 27, het plan van den 6de *zet*.

Z. *P.* op 48 neemt den *looper* om dezelfde reden als bij den 5de *zet* van No. 1.

9. W. D: op 45 neemt den *looper*. Zie den 6de *zet* op No. 1.

Z. *P.* op 21. hij speelt dus even zoo als de witte gedaan heeft. Speelde hij den *pion* van 20 op 28 dan werd dezen door den witten *pion* van 37 genomen. Zwarte *pion* van 19 herneemt denzelven. Witte

looper op 26 *schaak*, zwarte *looper* dekt op 12, witte *looper* neemt op 12, zwart *paard* herneemt op 12, witte *pion* van 44 op 36, zwarte *pion* van 29 neemt denzelven, witte *pion* van 43 herneemt op 36 en nu zouden de beide partijen weder gelijk staan.

10. W. F. op 21, zie den 8ste *zet* op N°. 1.
Z. *D.* op 21, herneemt den *looper*. Zie den 8ste *zet* op N°. 1.

11. W. C. op 52, } beide om deze *stukken* vooruit te brengen en de *torens* vrij te maken.
Z. *C.* op 12, }

12. W. *rokkeert* op 63.
Z. *rokkeert* op 7.

In deze *positie* vindt men het spel op Tabel B. N°. 8 en waarin de beide spellen volkomen gelijk staan. Hij, van de twee spelers, die het eerst den *pion* des *loopers* van den *koning* twee schreden vooruit kan brengen, wint daardoor de beste *positie*. De zwarte heeft het spel van den witten steeds gevolgd en daardoor eene gelijkheid behouden, evenwel op zulk eene wijze, dat hij de plannen zijns vijands heeft tegen gewerkt. De witte heeft evenwel het voordeel van den eersten *zet* behouden.

VII.

De twee eerste *zetten* even als in N°. 1.

3. W. P. op 43.
Z. *D.* op 22, bedreigt met de *mat* op 54 doch belet daardoor het uitkomen van het *paard* van 7 en van den *pion* op 14, ook zullen de gevolgen bewijzen dat deze *zet* nadeelig is, want dezelve is niet overeenkomstig met de regelen, hoofdstuk IV. § 1 en 2, ten aanzien van de *koningin*, aangegeven; de *zet* in de voorgaande partij ware beter.

4. W. C. op 46, dit is de beste *tegenzet*. Hij dekt den *mat*, brengt een *stuk* in het spel en maakt ruimte om te kunnen *rokkeren*.

Z. *P.* op 20, *demaskeert* den *looper* op 5 om dien vervolgens op 39 te brengen en het *paard* op 46 te noodzaken om te blijven staan. Eenen beteren *zet* zoude hij kunnen doen. Zie het volgende spel.

5. W. P. op 36, om zijne *middelpionnen* te vereenigen en een *tempo* te winnen. Eigenlijk zou hij zijnen *pion* van 56 op 48 moeten brengen om den *looper* van 5 te beletten dat hij zich op 39 plaatste, doch het voordeel, van de *middelpionnen* te vereenigen, is van meer belang.

Z. *F.* op 18, of den *pion* op 36 met den *pion* van 29 nemen. In dit laatste geval herneemt de witte *pion* van 43, de zwarte *looper* op 34 *schaak*, witte *looper* dekt op 52, zwarte *looper* neemt denzelven, *schaak*, wit *paard* herneemt den *looper*, zwarte *looper* op 39, witte *pion* op 48, zwarte *looper* neemt het *paard* op 46, witte *koningin* herneemt den *looper*, zwarte *koningin* neemt de *koningin* op 46, witte *pion* van 55 herneemt de *koningin*. Hier door heeft de witte zijne *pionnen* in het midden vereenigd en dit is altijd voordeelig.

6. W. R. *rokkeert* om zich in veiligheid te brengen. Wilde hij op de volgende wijze spelen; witte *looper* op 31 om de zwarte *koningin* te verjagen, dan verplaatste zich de zwarte *koningin* op 23 en bedreigde den *pion* op 37, witte *looper* op 44, of witte *koningin* op 44; zwarte *looper* op 39, witte *pion* op 48, zwarte *looper* neemt het *paard* op 46, witte *koningin* of de *pion* van 55 herneemt den *looper*, zwarte *koningin* neemt den *looper* op 31 en heeft dan eenen *officier* gewonnen. (*)

Z. *F.* op 39, volgens het plan bij den vierden *zet* gemaakt.

(*) Zoo de witte, in de plaats van zijnen *pion* op 48 te spelen, zijn *paard* van 58 op 52 bragt dan zou hij evenens zijn *paard*, op 46, *dekken*, en, zoo dit genomen werd, dezelfde *positie* houden, namelijk dan wanneer hij te voren den *pion* op 37, niet met zijnen *looper*, maar met de *koningin* op 44 had *gedekt*.
De Vertaler.

7. W. P. op 29, neemt den zwarten *pion* en valt de *koningin* aan; bij elken anderen *zet* zou de vijand tijd winnen om zijn spel eene goede *positie* te geven.

Z. *P.* op 29, herneemt den *pion*, of neemt met zijnen *looper* het *paard* op 46, witte *pion* van 29 neemt op 22 de zwarte *koningin*, zwarte *looper* op 60 neemt de *koningin*, witte *pion* op 15 neemt den *pion*. De zwarte spele nu wat hem goeddunkt, de witte neemt den *toren* op 8, en haalt *koningin* waardoor hij een beslissend voordeel krijgt.

8. W. F. op 31, valt de *koningin* aan.

Z. *D.* op 20, of *looper* op 46 neemt het *paard*, witte *koningin* op 33 *schaak*, zwarte *koningin* op 19, om te dekken, witte *looper* op 26 en daardoor is de *koningin* stellig verloren. Wanneer de *koningin* in dezen oogenblik op 23 ging dan speelde de witte *koningin* op 4, en dan ware het onherstelbaar *mat*.

9. W. D. op 42, om 14 te bedreigen.

Z. *F.* op 21, om 14 te dekken. Wilde hij integendeel met zijnen *looper* het *paard* op 46 nemen, dan gaf de witte *looper* op 14 *schaak*, zwarte *koning* moet dan op 6 gaan en de witte *pion* van 55 herneemt dan den *looper* waardoor de witte eenen *pion* heeft gewonnen.

Wilde hij daarentegen zijnen *looper* op 36 plaatsen om de *koningin*, welke, zoo als men zien zal, nu verloren gaat, te redden, dan nam de witte *koningin* den *pion* op 10 of de witte *looper* nam den *pion* op 14 of de witte *toren* ging op 60, welke zetten allen een groot voordeel zouden aanbieden.

10. W. T. op 60. valt de zwarte *koningin* aan en dreigt met de *mat* op 4.

Z. *F.* op 55. neemt den witten *looper* en bedreigt de *koningin*, zoo hij de *koningin* wilde redden dan gaf de witte *mat* op 4, speelde hij zijnen *looper* op 28 om de *koningin* te dekken dan zou de witte *toren* dien nemen en de *koningin* ware even eens ver-

loren. Beter ware het de *koningin* op 12 te plaatsen., als wanneer het *paard* van 2 den *toren* kan hernemen en waardoor dan in weerwil van het geleden verlies een *stuk* werd uitgebragt.

11. W. T. op 20. neemt de *koningin*.

Z. *P.* op 20. herneemt den *toren* om niet *mat* te zijn op 4.

12. W. D. op 35. neemt den *looper*.

Z. *C.* op 12. om de *koningin* te beletten dat zij op 3 *mat* zet.

In deze *positie* moet de witte de partij winnen en daar uit ziet men de gevolgen van den 3° zet.

VIII.

De twee eerste *zetten* eveneens als in N°. 1.

3. W. P. op 43.

Z. *D.* op 22. of op 40 dreigt met de *mat* en valt den *pion* op 37 aan, witte *koningin* op 53 en dekt dus beiden, zwart *paard* op 22 bedreigt 37, witte *pion* op 44 dekt 37, zwart *paard* op 39 bedreigt 54 onmiddellijk en 64 middellijk, witte *pion* op 47 en verijdeld daardoor het plan met het *paard*, zwarte *koningin* op 22 bedreigt daar weder 54 en daarna 64, wit *paard* op 48 dekt 54, zwarte *pion* op 20. demaskeert den *looper* op 3 welke nu 48 bedreigt, als het *paard* verplaatst wordt, witte *pion* op 46 bedreigt het *paard* op 39, zwart *paard* op 45. (Wanneer de zwarte, in de plaats van zijn *paard* op 45 te plaatsen, dat zelfde *stuk* op 24 brengt, dan gaat het witte *paard* op 54, dewijl het op 48 door den *looper* wordt bedreigd en ook eene slechte plaats op eene randrij heeft, zwart *paard* op 19, witte *looper* op 45 om den *looper* op 27 te verjagen, dewijl die het *rokkeren* zou kunnen verhinderen.) Witte *looper* neemt dit *paard*, zwarte *looper* herneemt denzelven, witte *koningin* herneemt de *looper* op 45, zwarte *looper* op 48 neemt het *paard*, wit *paard* op 52, zwart *paard* op 12 om op 19 den *pion* van 11

niet te *maskeren*. (Wanneer de zwarte, nadat de witte zijn *paard* van 58 op 52 heeft geplaatst, nu zijn *paard* in de plaats van op 12, op 19 zettede, dan ging de witte *looper* op 26, zwarte *pion* op 17, witte *looper* op 19 en neemt het *paard*, zwarte *pion* herneemt den *looper*, witte *pion* op 36, en daardoor waren dan de *middelpionnen* vereenigd.) Witte *pion* op 36. —

Deze *positie* vindt men op Tabel B. N°. 9. de witte heeft zijne *middelpionnen* vereenigd en eene betere *positie* dan de vijand.

4 W. C. op 46, met de *koningin* op 53 te plaatsen, zoude hij, wel is waar, de *mat* verhoeden, doch dan ook het voordeel verliezen, wanneer de vijand het voorgaande spel speelde, om zijnen *pion* op 36 te kunnen brengen, als zijnde dan niet door de *koningin* gedekt.

Z. *C.* op 19 om te beletten dat de witte zijnen *pion* op 36 brengt.

5. W. P. op 34 om den *looper* van de rij 9 op 63 te verjagen. Schoof hij thans de *pion* van 52 op 36, dan zou de zwarte *pion* van 29 dien nemen, witte *pion* van 43, herneemt dien, zwarte *looper* herneemt dien *pion* op zijn beurt en dan heeft de zwarte eenen *middelpion* gewonnen, dewijl de *koningin* niet kan hernemen, uithoofde van het *paard* op 19.

Z. *P.* op 18 ten einde deze rij in bezit te houden.

6. W. P. op 33 voortzetting van het ontwerp van den 5de zet.

Z. *P.* op 17 opent den *looper* eenen terugtogt. Speelde hij dien *pion* op 25 dan ging de witte *pion* van 34 op 26 om het *paard* van 19 te verjagen, dit moest dan op 2, 4, 9 of 13 gaan en dan ging de witte *pion* van 52 op 36 waardoor de vereeniging van de *middelpionnen* wordt bewerkt.

7. W. P. op 44 *demaskeert* den *looper* op 59 om denzelven op 45 of 51 te kunnen brengen.

Z. *P.* op 20 *demaskeert* den *looper* om daarmede op 21 of 39 te kunnen gaan.

8. W. P. op 48 *dekt* 39.
Z. *P.* op 24 *dekt* 31.
9. W. D. op 55 om het *paard* op 46 vrij te maken en om 37 te *dekken* dewijl hij den volgenden *zet* van den zwarten verwacht en, bij afruiling der *loopers*, den zwarten veelligt met den *pion* van 44 zal weder nemen, ook is deze *positie* volgens den regel ten aanzien van de *koningin*, zie hoofdstuk IV § 2.
Z. *F.* op 21 bedreigt den *looper* op 35 en *dekt* 14.
10. W. C. op 41 *dekt* den *looper* op 35 en, zoo de zwarte *looper* den witten op 55 neemt, wordt dezelve door dit *paard* hernomen, waardoor tevens de *looper* op 18 word aangevallen, de witte verliest dus daardoor geen *tempo*.
Z. *C.* van 7 op 13 om aan die zijde te kunnen *rokkeren*.
11. W. F. op 21, hij neemt dien *looper*, omdat hij ziet dat de zwarte niet nemen wil en dewijl zijn *paard* op 41 op eene randrij staat, en nu ruimte krijgt om weder in het spel te komen en op 35 te gaan, om den *looper* op 18 aan te vallen, volgens zijn plan van den 5den *zet*.
Z. *D.* op 21 ten einde geenen dubbelen *pion* te krijgen.
12. W. C. op 35 bedreigt den *looper* op 18, volgens zijn plan van den 5de *zet*.
Z. *rokkeert* op 7, hetgeen hij nu kan doen zonder een *tempo* te verliezen dewijl de witte waarschijnlijk den *looper* op 18 zal nemen.
13. W. C. op 18, neemt den *looper* en volvoert dus zijn plan van den 5de *zet*.
Z. *P.* op 18 herneemt het *paard*.
14. W. F. op 45 bedreigt 18 en noodzaakt den zwarten tot den volgenden *zet*, waardoor deze verhinderd wordt, om eenen *toren* op eene opene rij te brengen.
Z. *C.* op 3 dekt 18.
15. W. *rokkeert* op 63.
Z. *P.* op 30 om dien vervolgens op 38 te brengen en daardoor den *looper* op 45 te verjagen en die rij af te sluiten.

looper op 21 om de witte *koningin* van de rij 7 op 49 te verjagen, witte *koningin* op 51 om den *looper* op 44 te ondersteunen in zijnen aanval op 16, zwarte *pion* op 23 *dekt* 16, witte *pion* op 38 om denzelven daardoor op 30 te brengen en den *pion* op 23 te nemen, of zich door dezen te laten nemen, om eene opene rij voor den *koning* te maken, zwarte *pion* op 30, ten einde dit te kunnen verhinderen

In deze *positie* Tabel B. N°. 5, moet de witte zijn *paard* eerst op 46 en, vervolgens op 29 brengen, om dat, zoo dit *stuk* daar genomen werd, er weder twee *middelpionnen* zouden vereenigd zijn.

6. W. P. op 36 *dekt* 29.

Z. F. op 34 *schaak*, dat deze *zet* beter is dan de bovenstaande blijkt uit het volgende.

7. W. F. op 52 om den *koning* te *dekken*, doet hij het met zijn *paard* dan gaat de zwarte *pion* van 12 op 28 en valt den *looper* op 35 aan, hetgeen dan zijn beste *zet* zou zijn.

Z. F. op 52 neemt den *looper* en geeft *schaak*.

8. W. C. op 52 neemt den *looper*.

Z. P. op 20 om de *middelpionnen* van den witten te breken.

9. W. D. op 53 waardoor de *pion* op 29 behouden wordt, zoo hij zijnen *pion* op 38 wilde zetten dan zou de zwarte *pion* van 21 op 27 komen, de witte *pion* van 36 neemt dezen, de zwarte *pion* van 20 neemt den witten op 29 de witte *pion* van 38 herneemt den laatsten, de zwarte *koningin* neemt den *pion* op 29, geeft *schaak* en neemt daarna den *pion* op 27, terwijl de *middelpionnen* van den witten genomen zijn.

Z. P. op 29 neemt den witten *pion* waardoor de *middelpionnen* gebroken zijn.

10. W. P. op 29 herneemt den *pion*.

Z. C. van 22 op 12 en bedreigt den *pion* op 29.

11. W. P. van 54 op 38 *dekt* den *pion* op 29.

Z. *P.* op 22 om zoo de witte dien neemt, zijnen *pion* van 15, door het hernemen, naar het midden te brengen.

12. W. C. van 63 op 46 *dekt* den *pion* op 29, zoo hij in de plaats van dat den *pion* van 29 op 21 bragt om 12 aan te vallen dan ging het zwarte *paard* van 12 op 27 om 21 aan te grijpen, witte *pion* van 38 op 30 *dekt* 21, zwarte *pion* van 15 op 23 en valt 30 aan, witte *pion* van 55 op 39 *dekt* 30, zwarte *pion* neemt den *pion* op 30, witte *pion* herneemt denzelven en nu moeten deze twee alleenstaande *pionnen* verloren gaan, dewijl dezelve niet anders dan door *officieren* kunnen *gedekt* worden.

Z. *P.* op 29 neemt den *pion*.

13. W. P. op 29 herneemt den *pion*.

Volgens deze *positie* zie Tabel B. N°. 6. moet de alleenstaande *pion* op 29, van den witten, verloren gaan, als het gevolg van den *zet* N°. 5; welke tegen den regel aanloopt (zie hoofdstuk IV § 2 *pionnen*) men moet, buiten noodzakelijkheid geene *middelpionnen* vooruit brengen, dewijl dit altijd gevaarlijk is zoolang als de vijand nog geene afruiling van eenen zijner *pionnen* met de *middelpionnen* heeft aangeboden.

V.

De drie eerste zetten even als in het voorgaande spel.

4. W. P. op 36.

Z. *F.* op 18, in het voorgaande spel werd de *looper* bevrijd door het nemen van den *pion*, doch nu gaat de *looper* terug, waardoor een *tempo* verloren wordt.

5. W. P. op 29, hij wil het *paard* verjagen op dat 28 vrij zou worden voor de witte *koningin*, ook doet deze *zet* den vijand zijnen *pion* des *konings* verliezen (zie hoofdstuk IV § 2. *pionnen*)

Z. C op 37 hierdoor herwint hij den verloren *pion* en verkrijgt daardoor, met zijn *paard*, eene *positie* waardoor hij den volgenden *zet*, van den witten, dien hij voorziet, zal kunnen verijdelen.

looper op 21 om de witte *koningin* van de rij 7 op 49 te verjagen, witte *koningin* op 51 om den *looper* op 44 te ondersteunen in zijnen aanval op 16, zwarte *pion* op 23 *dekt* 16, witte *pion* op 38 om denzelven daardoor op 30 te brengen en den *pion* op 23 te nemen, of zich door dezen te laten nemen, om eene opene rij voor den *koning* te maken, zwarte *pion* op 30, ten einde dit te kunnen verhinderen.

In deze *positie* Tabel B. N°. 5, moet de witte zijn *paard* eerst op 46 en vervolgens op 29 brengen, om dat, zoo dit *stuk* daar genomen werd, er weder twee *middelpionnen* zouden vereenigd zijn.

6. W. P. op 36 *dekt* 29.

Z. *F.* op 34 *schaak*, dat deze *zet* beter is dan de bovenstaande blijkt uit het volgende.

7. W. F. op 52 om den *koning* te *dekken*, doet hij het met zijn *paard* dan gaat de zwarte *pion* van 12 op 28 en valt den *looper* op 35 aan, hetgeen dan zijn beste *zet* zou zijn.

Z. *F.* op 52 neemt den *looper* en geeft *schaak*.

8. W. C. op 52 neemt den *looper*.

Z. *P.* op 20 om de *middelpionnen* van den witten te breken.

9. W. D. op 53 waardoor de *pion* op 29 behouden wordt, zoo hij zijnen *pion* op 38 wilde zetten dan zou de zwarte *pion* van 21 op 29 komen, de witte *pion* van 36 neemt dezen, de zwarte *pion* van 20 neemt den witten op 29 de witte *pion* van 38 herneemt den laatsten, de zwarte *koningin* neemt den *pion* op 29, geeft *schaak* en neemt daarna den *pion* op 27, terwijl de *middelpionnen* van den witten genomen zijn.

Z. *P.* op 29 neemt den witten *pion* waardoor de *middelpionnen* gebroken zijn.

10. W. P. op 29 herneemt den *pion*.

Z. *C.* van 22 op 13 en bedreigt den *pion* op 29.

11. W. P. van 54 op 38 *dekt* den *pion* op 29.

Z. *P.* op 22 om zoo de witte dien neemt, zijnen *pion* van 15, door het hernemen, naar het midden te brengen.

12. W. C. van 63 op 46 *dekt* den *pion* op 29, zoo hij in de plaats van dat den *pion* van 29 op 21 bragt om 12 aan te vallen dan ging het zwarte *paard* van 12 op 27 om 21 aan te grijpen, witte *pion* van 38 op 30 *dekt* 21, zwarte *pion* van 15 op 23 en valt 30 aan, witte *pion* van 55 op 39 *dekt* 30, zwarte *pion* neemt den *pion* op 30, witte *pion* herneemt denzelven en nu moeten deze twee alleenstaande *pionnen* verloren gaan, dewijl dezelve niet anders dan door *officieren* kunnen *gedekt* worden.

Z. *P.* op 29 neemt den *pion*.

13. W. P. op 29 herneemt den *pion*.

Volgens deze *positie* zie Tabel B. N°. 6. moet de alleenstaande *pion* op 29, van den witten, verloren gaan, als het gevolg van den *zet* N°. 5, welke tegen den regel aanloopt (zie hoofdstuk IV § 2 *pionnen*) men moet, buiten noodzakelijkheid geene *middelpionnen* vooruit brengen, dewijl dit altijd gevaarlijk is zoolang als de vijand nog geene afruiling van eenen zijder *pionnen* met de *middelpionnen* heeft aangeboden.

V.

De drie eerste zetten even als in het voorgaande spel.

4. W. P. op 36.

Z. *F.* op 18, in het voorgaande spel werd de *looper* bevrijd door het nemen van den *pion*, doch nu gaat de *looper* terug, waardoor een *tempo* verloren wordt.

5. W. P. op 29, hij wil het *paard* verjagen op dat 28 vrij zou worden voor de witte *koningin*, ook doet deze *zet* den vijand zijnen *pion* des *konings* verliezen (zie hoofdstuk IV § 2. *pionnen*)

Z. *C* op 37 hierdoor herwint hij den verloren *pion* en verkrijgt daardoor, met zijn *paard*, eene *positie* waardoor hij den volgenden *zet*, van den witten, dien hij voorziet, zal kunnen verijdelen.

16. W. P. op 30 neemt den *pion* en verijdelt dus dit oogmerk.
Z. *D.* op 30 herneemt dien *pion*.

In deze *positie*, Tabel B. N°. 10, moet de witten trachten den *pion* van 54 vrij te maken, om daar mede 29 te kunnen aanvallen. Zijne *positie* is beter dan die des vijands, die, wel is waar, bij den 4de *zet* het nadeel van zijnen derden *zet* verbeterde en thans de *middelpionnen* heeft gebroken, doch die eenen nadeeligen verdubbelden *pion* heeft, en voor het tegenwoordige niets kan ondernemen. De witte heeft daarentegen zijne *pionnen* zeer goed verbonden, en goed geplaatst, waarbij hij verscheidene aanvallen kan ondernemen.

IX.

De twee eerste *zetten* even eens als in N°. 1.

3. W. P. op 36 dit opofferen van dezen *pion* is een groote misslag, zoo als de gevolgen bewijzen, en geheel en al tegen den regel, (hoofdstuk IV. § 2. *pionnen*;) zijn voornemen wordt door zijn volgend spel aangetoond, hij wil eenen spoedigen aanval openen, daardoor den vijand in verlegenheid brengen, en dezen daardoor tot eenen *miszet* verleiden, waardoor hij weder voordeel zou kunnen behalen.
Z. *F.* op 36 neemt den *pion*, het zou nadeelig voor hem zijn zoo hij den *pion*, met zijnen *pion* van 29, had genomen, want dan speelde de witte, *looper* op 14 *schaak*, zwarte *koning* neemt den *looper* op 14, witte *koningin* op 32 *schaak*, zwarte *koning* op 6, witte *koningin* neemt den *looper* op 27 *schaak*, heeft den *pion*, op 36 verloren, op 14 terug genomen en krijgt eene goede *positie*.
4. W. C. op 46 valt den *looper*, op 36, aan en bedreigt tevens den *pion* op 29.
Z. *C.* op 19 dekt 36.
5. W. P. op 43 bedreigt 36.
Z. *F.* op 18 zoo deze *looper* op 27 ging, zou de *pion* van 50 op 34 hem weder aanvallen en dan zou hij toch op 18 moeten gaan en aldus een *tempo* verliezen.

6. W. C. op 31 valt 14 aan, met oogmerk om middelijk 8 te bedreigen. Zoo hij, in de plaats van dit, zijnen *looper* op 31 bragt, dan kwam het zwarte *paard* op 22, om de *koningin* te *dekken* en daarna te *rokkeren*, waardoor de zwarte eene goede *positie* zou krijgen en het voordeel van den genomen *pion* behouden.

Z. *C.* op 24 dekt 14.

7. W. D. op 32, een nieuwe aanval op 14.

Z. *D.* op 22 dekt 14 en bedreigt 54.

Deze *positie* vindt men op Tabel B. N°. 11. Zoo nu de zwarte spelen moest, zoude het voor hem raadzaam zijn, zijne *koningin* op 23 te plaatsen ten einde den witten eene ruiling, van *koninginnen*, aan te bieden of anders, zoo de witten dit niet verhoedt, den *pion* op 37 te nemen en *schaak* te geven, waardoor hij dan tevens 55 bedreigt.

Zoo de witte de ruiling der *koninginnen* aanneemt, heeft de zwarte het voordeel van zijnen veroverden *pion* behouden.

X.

De twee eerste *zetten* eveneens als in N°. 1.

3. W. D. op 53, zijn plan is om daarna den *looper* op 14 te brengen en den *pion* te nemen, daarna met zijne *koningin* op 35 te gaan en *schaak* te geven, en vervolgens den zwarten *looper* op 27 te nemen, waardoor hij eenen *pion* wint en den vijandelijken *koning* het *rokkeren* belet.

Z. *P.* op 20 dekt den *looper*, tegen het plan van den witten en *demaskeert* den *looper* op 3.

4. W. P. op 54, om zijn plan door te zetten, zoo de *looper* dezen *pion* neemt.

Z. *F.* op 34, om geen *tempo* door het terug zetten van den *looper* te verliezen.

5. W. F. op 14, neemt den *pion* en geeft *schaak* om den *looper* op 34 daarna te nemen, en zoo mogelijk den *pion* op 10 te bedreigen.

Z. *R.* op 14 neemt den *looper*. Wanneer hij wilde spelen, den *koning* op 6, dan nam de *looper* het

16. W. P. op 30 neemt den *pion* en verijdelt dus dit oogmerk.
Z. *D.* op 30 herneemt dien *pion*.

In deze *positie*, Tabel B. N°. 10, moet de witte trachten den *pion* van 54 vrij te maken, om daar mede 29 te kunnen aanvallen. Zijne *positie* is beter dan die des vijands, die, wel is waar, bij den 4de *zet* het nadeel van zijnen derden *zet* verbeterde en thans de *middelpionnen* heeft gebroken, doch die eenen nadeeligen verdubbelden *pion* heeft, en voor het tegenwoordige niets kan ondernemen. De witte heeft daarentegen zijne *pionnen* zeer goed verbonden, en goed geplaatst, waarbij hij verscheidene aanvallen kan ondernemen.

IX.

De twee eerste *zetten* even eens als in N°. 1.

3. W. P. op 36 dit opofferen van dezen *pion* is een groote misslag, zoo als de gevolgen bewijzen, en geheel en al tegen den regel, (hoofdstuk IV. § 2. *pionnen*;) zijn voornemen wordt door zijn volgend spel aangetoond, hij wil eenen spoedigen aanval openen, daardoor den vijand in verlegenheid brengen, en dezen daardoor tot eenen *miszet* verleiden, waardoor hij weder voordeel zou kunnen behalen.
Z. *F.* op 36 neemt den *pion*, het zou nadeelig voor hem zijn zoo hij den *pion*, met zijnen *pion* van 29, had genomen, want dan speelde de witte, *looper* op 14 *schaak*, zwarte *koning* neemt den *looper* op 14, witte *koningin* op 32 *schaak*, zwarte *koning* op 6, witte *koningin* neemt den *looper* op 27 *schaak*, heeft den *pion*, op 36 verloren, op 14 terug genomen en krijgt eene goede *positie*.
4. W. C. op 46 valt den *looper*, op 36, aan en bedreigt tevens den *pion* op 29.
Z. *C.* op 19 dekt 36.
5. W. P. op 43 bedreigt 36.
Z. *F.* op 18 zoo deze *looper* op 27 ging, zou de *pion* van 50 op 34 hem weder aanvallen en dan zou hij toch op 18 moeten gaan en aldus een *tempo* verliezen.

6. W. C. op 31 valt 14 aan, met oogmerk om middelijk 8 te bedreigen. Zoo hij, in de plaats van dit, zijnen *looper* op 31 bragt, dan kwam het zwarte *paard* op 22, om de *koningin* te *dekken* en daarna te *rokkeren*, waardoor de zwarte eene goede *positie* zou krijgen en het voordeel van den genomen *pion* behouden.

Z. *C.* op 24 dekt 14.

7. W. D. op 32, een nieuwe aanval op 14.

Z. *D.* op 22 dekt 14 en bedreigt 54.

Deze *positie* vindt men op Tabel B. N°. 11. Zoo nu de zwarte spelen moest, zoude het voor hem raadzaam zijn, zijne *koningin* op 23 te plaatsen ten einde den witten eene ruiling, van *koninginnen*, aan te bieden of anders, zoo de witten dit niet verhoedt, den *pion* op 37 te nemen en *schaak* te geven, waardoor hij dan tevens 55 bedreigt.

Zoo de witte de ruiling der *koninginnen* aanneemt, heeft de zwarte het voordeel van zijnen veroverden *pion* behouden.

X.

De twee eerste *zetten* eveneens als in N°. 1.

3. W. D. op 55, zijn plan is om daarna den *looper* op 14 te brengen en den *pion* te nemen, daarna met zijne *koningin* op 33 te gaan en *schaak* te geven, en vervolgens den zwarten *looper* op 27 te nemen, waardoor hij eenen *pion* wint en den vijandelijken *koning* het *rokkeren* belet.

Z. *P.* op 20 dekt den *looper*, tegen het plan van den witten en *demaskeert* den *looper* op 3.

4. W. P. op 54, om zijn plan door te zetten, zoo de *looper* dezen *pion* neemt.

Z. *F.* op 34, om geen *tempo* door het terug zetten van den *looper* te verliezen.

5. W. F. op 14, neemt den *pion* en geeft *schaak* om den *looper* op 34 daarna te nemen, en zoo mogelijk den *pion* op 10 te bedreigen.

Z. *R.* op 14 neemt den *looper*. Wanneer hij wilde spelen, den *koning* op 6, dan nam de *looper* het

paard op 7, zwarte *toren* herneemt den *looper*, de witte *koningin* gaat nu op 35 om den *looper* aan te vallen die zich moet redden, waardoor de witte een *tempo* heeft gewonnen.

6. W. *D*. op 35 *schaak*, en valt den *looper* op 34 aan.
   Z. *F*. op 21, dit is beter dan den *koning* terug te trekken, dewijl daardoor een *officier* in het spel komt.

7. W. D. op 34 neemt den *looper* en bedreigt 10.*
   Z. *C*. op 17. Hij schijnt daardoor den *pion* op 10 *en prise* te laten, de gevolgen zullen evenwel doen zien, dat deze *zet* goed is.

8. W. D. op 10 neemt den *pion*, valt het *paard* op 17 aan dekt den *pion* op 37, daar de *koningin* zich toch moet verplaatsen om den aanval van het *paard* te ontwijken, schijnt dit de beste *zet* te zijn.
   Z. *C*. op 27, bedreigt de *koningin* en den *pion* op 37.

9. W. D. op 34, redt zich en *dekt* den *pion* op 37. Zoo deze *koningin*, in de plaats van dezen *zet*, op 19 ging, waar zij den *pion* op 37 ook zou dekken, dan ging het zwarte *paard* op 13, de witte *koningin* moet zich redden en gaat dan op 26; nu neemt het zwarte *paard* den *pion* op 37 waardoor hij den verloren *pion* terug krijgt, een *tempo* heeft gewonnen, en eenen *officier* in het spel heeft gebragt.
   Z. *P*. op 25 om de *koningin* te verjagen ten einde 37 te veroveren.

10. W. D. op 43 of 41.
    Z. *C*. op 37, neemt den *pion* en zoo de *koningin* op 43 is gegaan bedreigt hij deze.

11. W. D. op 45, valt het *paard* op 37 aan,
    Z. *C*. van 7 op 22, om 37 te *dekken* en dat *stuk* ook te kunnen aflossen, als mede om weder eenen *officier* in het spel te brengen.

12. W. P. op 44 bedreigt het *paard* op 37.
    Z. *C*. op 27 om zich te redden.

Deze *positie* vindt men op Tabel B. N°. 12; dezelve staat voor den zwarten veel voordeeliger dan voor den witten, wiens *stukken* allen zijn ingesloten terwijl de zwarte de zijnen in het

spel heeft gebragt en zijnen *toren* van 1 op eene opene rij kan plaatsen. Dit bewijst dus het ondoelmatige des plans van den witten die daardoor gehandeld heeft tegen hetgeen in hoofdstuk IV § 2 wegens de *koningin*, en hoofdstuk V § 1, over de al te spoedige aanvallen gezegd is.

XI.

De eerste *zet* eveneens als in N°. 1.

2. W. F. op 35.
   Z. *C.* op 22, wel is waar tegen den regel, in hoofdstuk IV § 2 *paarden*, opgegeven, dewijl de *pion* op 14 daardoor *gemaskeerd* wordt, doch men heeft daarbij aangemerkt dat deze regel uitzonderingen duldt; hij bedreigt thans 37 om daardoor te verhinderen dat de witte zijne *middelpionnen* vereenigt.
3. W. P. op 36, deze *zet* is niet goed dewijl de zwarte nu zijnen *pion* op 37 kan nemen, wel is waar hij kan den *pion* op 29 in de plaats nemen, doch dan zijn zijne *middelpionnen* verbroken. Beter zou de witte gespeeld hebben door zijnen *pion* op 44 te plaatsen en dus 37 te *dekken*, dan moet de zwarte den *pion* van 12 op 28 spelen om het vereenigen der *middelpionnen* te beletten, witte *pion* van 37 neemt den *pion* op 28 (speelde hij hier den *pion* van 50 op 42 dan nam de zwarte *pion* van 28 den *pion* op 37, witte *pion* van 44 herneemt denzelven, zwarte *koningin* neemt de witte, witte *koning* herneemt de *koningin* en nu neemt het zwarte *paard* den *pion* op 37 waardoor de zwarte eenen *pion* heeft gewonnen,) (*) zwart *paard* op 28 neemt den *pion*, witte *koningin* op 53 bedreigt 29, zwarte *pion* op 22 dekt 29, witte *pion* op 38 valt 29 aan, zwart *paard* op 19 dekt 29, wit *paard* op 46 ten vervolge van den aanval, zwarte *looper* op 39 om het *paard* on-

(*) Zonder het nemen van de *koninginnen*, zou dit zelfde kunnen geschieden.

De Vertaler.

bewegelijk te maken, witte *koningin* op 37 bedreigt het *paard* op 28, maakt het *paard* op 46 weder vrij, en vervolgt daardoor den aanval op 29, zwart *paard* op 18, (beter ware het dit *paard* op 34 te plaatsen, om 51 onmiddellijk en 57 middellijk te bedreigen, wit *paard* op 41 om 51 te dekken, zwarte *pion* van 22 op 30, bedreigt de *koningin* en heeft een *tempo* gewonnen.) witte *pion* op 29, zwarte *looper* op 46, witte *pion* van 55 herneemt den *looper*, zwarte *pion* van 22 neemt den *pion* op 29 waardoor hij nu geisoleerd is, witte *looper* op 26 om het *paard* op 19 onbewegelijk te maken, en daarna den *pion* op 29 te kunnen nemen, zwarte *koningin* op 28 om eene ruiling aan te bieden waarbij ook den *looper* op 26 bedreigd wordt, witte *looper* neemt het *paard* op 19 en geeft *schaak*, om geen *tempo* te verliezen, zwarte *pion* van 10 herneemt den *looper*. Zie deze *positie* op Tabel B. N°. 14, de zwarte heeft daar het nadeel van eenen geisoleerde en eenen verdubbelden *pion*; de witte moet nu zijn *paard* op 43 plaatsen en, als de zwarte *koningin* de witte neemt, dezelve met zijnen *pion* van 46 hernemen, waardoor al zijne *pionnen* verbonden zijn. Zoo de witte *koningin* de zwarte nam, dan zou de *pion* van 19 dezelve hernemen, en daardoor den verdubbelden *pion* vrij maken, en tevens twee *middelpionnen* vereenigen.

Of wel de *koningin* op 53 om 37 te dekken, zwarte *looper* op 27, hij brengt dit *stuk* voor, op dat hij het naderhand niet zou moeten insluiten, witte *pion* op 44; (speelde hij zijnen *looper* op 14 om den *pion* te nemen en *schaak* te geven, dan nam de *koning* dien *looper*, witte *koningin* op 35 *schaak*, zwarte *pion* van 12 op 28, witte *koning* neemt den *looper* op 37, zwarte *paard* neemt den *pion* op 37, en heeft dus niets verloren maar heeft eene betere *positie* dan de witte en heeft ook een *tempo* gewonnen.)

Zwarte *rokkeert*, het geen hij thans zonder een *tempo* te verliezen doen kan, witte *looper* op 31 om

het *paard* te noodzaken daar te blijven staan, zwart *paard* op 19 bedreigt 36, witte *pion* op 43 dekt 36, zwarte *pion* op 20, *demaskeert* den *looper*, wit *paard* op 52 dekt 35 en 42, indien de zwarte *looper* van 3 somwijlen op 21 mogt gaan om 35 te bezetten, zwarte *pion* op 24 om den *looper* te verjagen en het zwarte *paard* dus vrij te maken, witte *looper* op 40 (of met den *looper* het *paard* op 22 nemen, zwarte *koningin* herneemt den *looper*, wit *paard* op 48 om het door den *looper* van 3 te laten nemen, zwarte *looper* neemt het *paard* op 48, witte *pion* van 55 herneemt den *looper*, om den *toren* op 63 te brengen, hetgeen eene voordeelige *positie* is, zwarte *koningin* op 40, bedreigt den *pion* op 48 en verhindert het plaatsen van den *toren* op 63, witte *koningin* op 46, dekt den *pion* op 48, zwart *paard* op 25, bedreigt den *looper* op 35, witte *tooren* op 63, zwart *paard* neemt den *looper* op 35, wit *paard* herneemt dit *paard*. Deze *positie*, die voor den witten zeer voordeelig is, vindt men op Tabel B. N°. 15, en men zal daaruit zien dat het voor de witten nu raadzaam is om te *rokkeren*, den *toren* van 63 op 39 te brengen, om de zwarte *koningin* aan te vallen en vervolgens den anderen *toren* van 57 op 63 te plaatsen en bestrijkende dus de rij, van 7 op 63, eene zeer gevaarlijke *positie* voor den vijand.) Zwarte *looper* op 21, bedreigt den *looper* op 35, witte *looper* op 42 wegens den volgenden *zet*, zwarte *looper* neemt den *looper* op 42, wit *paard* herneemt dien *looper* en bedreigt dien op 27, zwarte *looper* op 18. Wanneer hij dien *looper* liet nemen dan zou hij met *pion* van 20 moeten hernemen, waardoor hij eenen verdubbelden *pion* zou krijgen en zijne *middelpionnen* zouden verbroken zijn, witte *pion* op 39, waardoor de *looper* van 40 kan terug gaan, zonder den *pion* op 55 in te sluiten en ook om zijne *pionnen* vooruit se brengen, zwarte *pion* op 31 bedreigt den *looper*, witte *looper* op 47,

zwarte *koningin* op 13 om zijne *torens* vrij te maken. Zie deze *positie* op Tabel B. N°. 13, de witte kan nu zijne *pions* op 40 en op 46 brengen en aldus met voordeel aan vallen.

Z. *C.* op 37, neemt den *pion*, (beter ware het met den *pion* van 29 dien op 36 te nemen, witte *koningin* zou dan dien *pion* hernemen, en dan het zwarte *paard* van 2 op 19 om de *koningin* te bedreigen. dan bragt hij een *stuk* vooruit en won een *tempo* om dat de *koningin* achteruit moet.)

4. W. P. op 29 neemt den *pion*.

Z. *F.* op 27 bedreigt 54.

5. W. D. op 28, bedreigt met de *mat* op 14; bedreigt tevens het *paard* op 37 en verijdelt het plan van den zwarten, om met zijn *paard* den *pion* op 54 te nemen waardoor deze eenen *toren* zou winnen. Eene verdediging die tevens een aanval is, moet men altijd als de verkieslijkste beschouwen.

Z. *F.* op 54 *schaak* hij wil den *pion* veroveren, dewijl hij bij den volgenden *zet* zich meent te redden.

6. W. R. op 62.

Z. *D.* op 40, dekt het *paard* op 37 en den *looper* op 54 en opent den *koning* eenen uitweg om zich te redden, waarbij hij nog zijne beide *officieren* in het vijandelijke spel behoudt, die hij nog versterkt door het aanrukken van de *koningin*.

7. W. D. op 14, neemt den *pion* en geeft *schaak* bedreigt daar mede den *pion* op 15 en wijders den *toren* op 8 en verhindert aan den zwarten het *rokkeren*.

Z. *R.* op 4 om zich te redden.

8. W. C. op 46 om de *koningin* te verjagen

Z. *C* op 47 *schaak*, wanneer hij de *koningin* op 22 speelde zou de witte *koningin* haar nemen de zwarte *pion* van 15 herneemt de *koningin*, witte *looper* op 44, zwarte *pion* op 30, witte *looper* herneemt het *paard* op 37, zwarte *pion* van 50 herneemt den *looper*, witte *koning* neemt den *looper* op 54, zwarte *pion* neemt het *paard* op 46, witte *pion*

van 55 herneemt den *pion* en wint door deze *setten* eenen *pion* en eene goede *positie* waarbij hij al de *stukken* van den vijand uit zijn spel heeft verdreven.

9. W. R. 54, neemt den *looper* daar hij toch den *toren* niet kan redden

Z. *C.* op 64, neemt den *toren* en geeft *schaak.*

10. W. R. op 65, ten einde het *paard* te kunnen nemen

Z. *D.* op 54 *schaak* (zoo de zwarte *koningin* op 32 of 39 ging, den gaf de witte *looper* van 59 *schaak* op 31, de zwarte *koningin* zou dan dien *looper* moeten nemen om niet *mat* te worden en dan werd zij door het *paard* van 46 hernomen.)

11. W. R. op 64, neemt het *paard.*

Z. *P.* van 11 op 19 dewijl de *koning*, zoo die geenen uitweg had, anders door den *looper* van 59 op 31 zou *mat* gezet worden.

12. W. D. op 15, neemt den *pion*

Z. *T.* op 5, om zich te redden.

In deze *positie*, zie Tabel B N° 16, is het voordeel klaarblijkelijk aan de zijde van den witten, en dit is niets anders dan een gevolg van den spoedigen en niet genoeg ondersteunden aanval van den 5e *zet* van den zwarten en het niet achten van het gevaar waarmede de witte hem, op diens 5e *zet*, bedreigt, zoo dat hij twee *officieren* en drie *pionnen* tegen een *kasteel* en twee *pionnen* heeft verloren; zoo hij, bij den vierden *zet*, in de plaats van den *looper* op 27, zijnen *pion* op 19 had gespeeld dan zou zijn spel beter zijn geweest en dan had hij den *pion* van 29 veroverd.

XII.

De twee eerste *zetten* even als in het voorgaande spel.

3. W. P. op 44, zie de aanmerking in het voorgaande spel bladz. 149 regel 18 van boven.

Z. *F.* op 27, om denzelven niet in te sluiten door hetgeen hij bij den volgenden *zet* wil doen

4. W. C. op 46 bedreigt den *pion* op 29.

Z. *P.* op 20 dekt 29, demaskeert den *looper* op 3 en is daar ook geen ander stuk in den weg.

5. W. P. op 43, over de voordeelen van dezen *zet* zie men de spellen 2, 3 en 4.

Z. *rokkeert*, om, zoo witte *koningin* op 42 werd geplaatst, als dan 14 gedekt te hebben. (Speelde hij den *looper* van 3 op 39 dan gaat de witte *koningin* op 42 en bedreigt daar 10 en 14, waar door zeker een der beide *pionnen* verloren moest gaan) (speelde hij dien zelfden *looper* op 21 dan, zou de witte *looper* van 35 hem nemen, de zwarte *pion* van 14 herneemt den witten *looper*, witte *koningin* op 42 bedreigt 10 en 21 en zal een van beiden neemen.)

6. W. P. op 33 om daarna den *pion* van 50 op 34 en vervolgens den *pion* van 33 op 25 te kunnen schuiven ten einde den zwarten *looper* te nemen.

Z. *P.* op 25 dekt 34.

7. W. *rokkeert* het geen hij thans, zonder tijd verlies, kan doen dewijl hij den volgenden *zet* van den zwarten verwacht. Wilde, hij nu nog volgens zijn plan van den zesden *zet* spelen, namelijk den *pion* van 50 op 34, dan zoude zwarte dien met zijnen *pion* van 25 nemen, de witte *pion* van 43 zou dien hernemen en de zwarte *looper* van 27 zoude dezen *pion* weder nemen en *schaak* geven waardoor de witten eenen *pion* zou verloren hebben.

Z. *F.* op 21 valt den *looper* op 35 aan om, die van de rij op 14 te verwijderen.

8. W. F. op 21 neemt den *looper*, dewijl deze anders hem zou nemen.

Z. *P.* op 21 herneemt dien *looper*.

9. W. D. op 42 bedreigt de *pionnen* op 10 en op 21, deze *zet* is een dubbele aanval, welke men zeer dikwerf kan doen; wanneer de vijand dien niet in tijds verhoedt, moet men dien zoo veel mogelijk zien vrij te houden; de vijand moet dien verhinderen en kan ons dus geenen onverwachten slag toebrengen, want hij moet spelen zoo als wij het verkiezen; zie hier over

wat er in den aanvang van dit hoofdstuk, gezegd wordt.

Z. *D.* op 3, de eenige *zet* om beide de bedreigde *pionnen* te dekken, doch waardoor de *koningin* in hare werking niet weinig bepaald wordt.

10. W. P. op 36, bedreigt den *looper* op 27 en wil zijne *middelpionnen* vereenigen.

Z. *P.* op 36, neemt den *pion*, ontwikkelt daardoor den verdubbelden *pion*; daar hij zijne *middelpionnen* nog bezit, heeft hij altijd nog de magt om de vijandelijke *pionnen* aan te vallen en derzelver vereeniging te breken.

11. W. P. op 36, neemt den *pion* en bedreigt den *looper* op 27.

Z. *F.* op 18, hij wil zijne rigting op 54 behouden, dewijl deze voor hem voordeelig en voor den witten gevaarlijk is. Zoo hij den *looper* op 34 plaatste dan ging de witte *koningin* op 51 en dekte 37, en dan zoude zoo spoedig mogelijk de *looper* van 59 op 52 gaan, om den *looper* op 34 aan te vallen, en tot eene ruiling te noodzaken.

12. W. C. op 43, dekt 37, bedreigt 28 en komt in werking.

Z. *C.* op 19, bedreigt 36 onmiddelijk en de *koningin* op 40 middelijk.

13. W. E. op 45 dekt 36 en *demaskeert* den *toren*.

Z. *C.* op 39, bedreigt 45 en *demaskeert* den *toren*.

14. W. P. op 48, om het *paard* te verjagen en den vijand te noodzaken om daardoor een *tempo* te verliezen of den *looper* op 45 te nemen, hetgeen voor den witten niet nadeelig is.

Z. *C.* op 45, neemt den *looper*.

15. W. P. op 45, neemt het *paard*, dekt 36, *demaskeert* den *toren* en brengt eenen vleugel-*pion* naar het midden, (zie hoofdstuk IV § 2. *pionnen*) waar hem de verdubbelde *pion* niet nadeelig is om 28 te bezetten, als de zwarte zijne *middelpionnen* beweegt.

Z. *P.* op 24 dekt 31 tegen het witte *paard* van 46 hetwelk van daar veelligt 21 zou aanvallen, hetgeen gevaarlijk zou kunnen worden, dewijl er geen *pion*

bij de hand is om dit ingedrongen *paard* te verjagen (zie hoofdstuk IV § 2. *paarden*) door het spelen van dit *paard* zou ook de vijand zijnen *toren demaskeren* en dan al zeer spoedig zijne beide *torens* op de opene rij, van 6 op 62, kunnen brengen.

16. W. P. op 39, hij wil 31 bezetten om zoo, wanneer de zwarte *pion* zijnen *pion* neemt, zijn ontwerp te volvoeren, en zoo de zwarte *pion* niet neemt dan kan de witte, naar omstandigheden, zijnen *pion* van 48 op 40 brengen en dan vervolgens deze beide *pionnen* op 32 en 23 schuiven, (zie hoofdstuk IV § 3. *pionnen*) of met zijn *paard* eerst op 40 en dan op 23 gaan.

Z. *P*. op 31, dekt 40 en verhindert den vijand om 1 te bezetten.

17. W. T. op 54, hij wil zijne beide *torens* op de opene rij brengen en die verdubbelen.

Z. *D*. op 4, om deze te kunnen uitbrengen dewijl zij op 3 was ingesloten. Wilde hij zijn *paard* op 34 brengen om dan vervolgens naar 44 te gaan, en den *toren* op 54 aan te vallen, zoo zoude de witte *koningin* op 35 gaan. Zoo nu de zwarte *pion* van 20 op 28 ging, dan zou de witte van 37 dien nemen, de zwarte *pion* van 21 zou dien hernemen, het witte *paard* van 43 hernam dan dien *pion*, het zwarte *paard* van 34 hernam dan dit *paard*, en de witte *koningin* ging dan op 28, nam het zwarte *paard* en gaf *schaak*.

18. W, T. van 57 op 62, om het beraamde plan te volvoeren

Z. *R*, op 8, om zich aan de bedreiging van de witte *koningin*, zoo deze den *pion* op 21 nam te onttrekken en ook om dien *pion* te kunnen spelen wanneer het noodig mogt zijn.

Deze *positie* vindt men op Tabel B N° 17. de witte heeft het voordeel van eene dreigende stelling zijner *stukken*, en zijn *koning* is goed *gedekt*, hij moet nu trachten den *pion* van 21 te nemen of te verdrijven ten einde een *paard* op 30 te kunnen brengen, al wanneer hij de partij stellig moet winnen. De zwarten moet trachten zijn *torens* te verdubbelen en alles aan

wenden om zijnen *looper* eene vrije werking op 45 en 54 te bezorgen ten einde den *koning* op 63 te bedreigen

XIII

De eerste *zet* eveneens als in N° 1

2. W. F. op 35

Z. *P.* op 19, hij wil daarna zijnen *looper* op 27 brengen om daardoor het voordeel van eene gelijke *positie*, in N° 3 aangewezen, te verkrijgen of ook om door den *pion* van 12 op 28 zijne *midelpionnen* te versterken en te vereenigen, vooral zoo de vijand die met *pion* van 37 wilde nemen.

3. W. P. op 36 dekt 27 en bedreigt 29, men vindt dien zelfden *zet* in de aangegevene *varianten* bij den tweeden *zet* van N° 1

Z. *P.* op 36 neemt den witten *pion*, dewijl hij ziet dat de vijand toch nemen wil; ging hij met zijn *paard* op 22 dan nam de witte *pion* van 36 dien van 29, zwarte *pion* van 12 op 28, witte *pion* van 39 neemt het *paard* op 22, zwarte *pion* neemt den *looper* op 35, witte *koningin* neemt de zwarte en geeft *schaak*, zwarte *koning* herneemt de *koningin*, witte *pion* van 22 neemt den zwarten op 15, zwarte *looper* herneemt dien *pion*, witte *pion* op 43, de witte heeft eenen *pion* gewonnen.

Of *pion* op 20, witte *pion* op 29 neemt den *pion*, zwarte *pion* van 20, herneemt, witte *koningin* neemt de zwarte op 4, zwarte *koning* herneemt de *koningin*. (zie N°. 2, de *variante* van den 2den *zet*.)

Of *pion* op 22, witte *pion* op 38; wegens deze *zetten* zie men in de volgende nommers dergelijke *positien* na.

4. W. D. op 36, herneemt den vijandelijken *pion* en daardoor wordt de *pion* des *konings* behouden.

Z. *P.* op 20 *demaskeert* den *looper* op 3. Speelde deze zijn *paard* op 22 dan brengt de witte zijnen *pion* op 29 en wint daardoor een *tempo*.

5\. W. P. op 38, en vereenigt daardoor twee *middelpionnen.*
Z. *F.* op 21, bedreigt den *looper* op 35 en wil, zoo de zwarte *looper* neemt, daardoor weder eenen *pion* voor den *koning* brengen. Speelde hij zijnen *pion* van 14 op 30, dan ging de witte *pion* van 37 op 29 om zijnen *pion* in het midden te behouden.

6\. W. F. op 21, neemt den *looper,* om 35 weder te kunnen bezetten en ook om, door het terug gaan, geen *tempo* te verliezen en eenen verdubbelden *vleugelpion* te krijgen, dewijl de zwarte toch waarschijnlijk den *looper* wil nemen.
Z. *P.* op 21, neemt den *looper* en heeft zijne *pionnen* in het midden vereenigd.

7\. W. P. op 35, om 28 te dekken, hetgeen dubbel bedreigd wordt, ook om 51 niet te *maskeren* wanneer hij zijn *paard* op 43 wilde plaatsen.
Z. *P.* op 28, om de vijandelijke *pionnen* van een te scheiden. Speelde hij zijnen *pion* van 19 op 27 dan ging de witte *koningin* op 44, zwart *paard* op 22, volgens den regel in het spel gebragt, wit *paard* op 43, zwart *paard* op 19 bedreigt 34 onmiddellijk om daarna de *koningin* op 44 middellijk aan te vallen, witte *pion* op 41 *dekt* 34 en moet daarna met zijn *paard* op 46 gaan, waardoor hij eene goede *positie* krijgt, hoe zeer hij een *tempo* heeft verloren bij het terug gaan van de *koningin.*

8\. W. P. van 35 op 28, neemt den *pion,* dit is beter dan dat hij met zijnen *pion* van 37 nam, dewijl hij daardoor zijnen *koning* zou ontblooten.
Z. *P.* van 21 op 28, neemt den *pion,* hij verkrijgt daardoor meer ruimte voor zijne *officieren,* zoo de vijand dien *pion* niet neemt, en hij verbindt daardoor zijne eigene *pionnen.*

9\. W. P. op 29, om dien *pion* te behouden en om 19 voor het *paard* van 2 ontoegankelijk te houden, dewijl bij het terug nemen van den witten *pion* dit vak open zou komen en een aanval op de *koningin,* met dat *paard,* aan den witten eene *tempo* zou doen verliezen.

Z. *P.* op 27, valt de *koningin* aan, maakt 19 vrij voor het *paard* en vereenigt zijne *pionnen*.

10. W. D. op 54, wilde hij zijne *koningin* op 33 brengen en *schaak* geven, dan zou de zwarte toch den volgenden *zet* doen en daarna de *koningin* met zijnen *pion* aanvallen; het is dus beter om dezelve terstond volgens den regel, in de rij der *pionnen* te brengen.

Z. *C.* op 19, doet daardoor eenen middelijken aanval op 44 tegen den *koning* en de *koningin*.

11. W. C. op 46, om te kunnen *rokkeren*. De aanval van het *paard* op 19, is den witten niet gevaarlijk zoo als de volgende *zet* van den zwarten aantoont.

Z. *P.* op 36, om den *looper*, op 59, het vak 45 te betwisten. Speelde hij zijnen *pion* van 27 op 35, dan ging de witte *looper* op 46 om in het spel van den vijand te vallen en om dien te verhinderen dat hij zijnen *looper* op 27 brengt, zwarte *looper* op 34 *schaak*, wit *paard* op 43, om te *dekken*, zwart *paard* van 7 op 13 *dekt* 28 en *demaskeert* den *toren* op 8. (Wanneer de zwarte, in de plaats van dit, met zijnen *looper* het *paard* op 43 neemt, dan herneemt de witte *pion* van 50 dien *looper* en dan moet de witte trachten den *pion* op 28 te nemen.) witte *rokkeert* op 63, zwart *paard* op 30, bedreigt 45 om 27 met zijnen *looper* te bezetten, witte *toren* van 62 op 60 bedreigt 28, zwart *paard* op 45 neemt den *looper*, zijnde het plan van den voorgaanden *zet*, witte *koningin* neemt dit *paard*, zwart *paard* op 13 *dekt* 28, witte *koning* op 64 om in veiligheid te staan en niet, zoo de zwarte, met zijnen *looper*, meester van 27 werd, zijne *koningin* te verliezen. (Wilde hij hier in de plaats van den *koning* te verzetten, met zijn *paard* den *pion* op 28 nemen, dan hernam het zwarte *paard* van 13 dat *paard*, witte *koningin* op 37, bedreigt dit *paard*, zwarte *koningin* op 18 *schaak*, redt daardoor het *paard* op 28 en heeft een *paard* gewonnen.) Zwarte *looper* op 43 neemt het *paard*, dewijl 27 thans geene waarde meer

voor hem heeft, witte *pion* herneemt den *looper*, zwarte *rokkeert* op 7. In deze *positie*, zie Tabel B. N°. 18, is het voordeel aan beide zijden gelijk en de gevolgen hangen alleen af van het goede spelen.

Of speelde hij zijn *paard* op 34, dan ging de witte *koningin* op 52 om 44 te *dekken*, zwarte *pion* op 36, witte *pion* op 41 bedreigt 34 en verijdelt het plan van den zwarten.

12. W. *rokkeert*, om den *koning* in veiligheid te brengen.
Z. *D*. op 28, om te kunnen *rokkeren*.

13. W. T. op 60, om te verhinderen dat de *pion* van 27 op 35 gaat en daardoor den *looper* van 6 *demaskeert*.
Z. *rokkeert*; wilde hij in de plaats van dit, zijnen *pion* van 10 op 26 spelen, (of *pion* van 27 op 35, dan ging het witte *paard* op 43, waardoor hij de *koningin* noodzaakt om terug te gaan,) dan ging het witte *paard* op 43, zwarte *koningin* op 35, (of *koningin* op 12 of 21, wit *paard* op 26 en moet dus den *pion* op 36 winnen, die bedreigd wordt door twee *paarden*, eenen *toren* en de *koningin* en verdedigd wordt door eenen *pion*, een *paard* en de *koningin*,) wit *paard* op 37, zwarte *koningin* op 28, witte *pion* van 50 op 42, zwarte *pion* van 27 op 35, wit *paard* op 43, zwarte *koningin* op 12, (of *koningin* op 21, wit *paard* op 26 bedreigt 11 en 36,) wit *paard* op 36, zwarte *pion* op 42 neemt den *pion*, wit *paard* van 26 op 36, zwart *paard* van 19 herneemt dat *paard*, wit *paard* van 46 herneemt het zwarte, zwarte *looper* op 27, (of *pion* van 42 op 49 neemt den *pion*, witte *toren* van 57 neemt dien en wint eenen *pion*,) witte *pion* van 49 neemt dien op 42, en de witte heeft twee *pionnen* gewonnen.

14. W. P. op 42, om den *looper* op 50 te kunnen brengen en 35 te *dekken*.
Z. *C*. op 24; hij brengt dat *stuk* in het spel, bedreigt 30 en 39 en maakt den *toren* op 8 vrij.

15. W. C. op 41 om den *toren* te *demaskeren* en 26 en 35

te bedreigen. Zoo dit *paard* op 43 werd geplaatst, zou de zwarte *koningin* naar 21 of 14 gaan, waardoor het *paard* genoodzaakt zou worden zich elders heen te begeven, om niet door den *pion* van 36 genomen te worden.

Z. *F.* op 13, *demaskeert* de *torens.* Speelde hij zijn *paard* op 39, dan ging de witte *koningin* op 47, om dit *stuk* weder te verdrijven.

16. W. F. op 50, om 36 aan te vallen, welk vak nu door vier *stukken* wordt aangevallen en ook door vier verdedigd wordt.

In deze *positie*, Tabel B. N°. 19, staan de beide spellen gelijk, waardoor de gevolgen zullen gewijzigd worden naar het beste plan dat een van beide de spelers maakt, want beide hebben zij thans de gelegenheid om onderscheidene ontwerpen te beramen.

XIV.

De eerste *zet* even eens als in N°. 1.

2. W. F. op 35.

Z. *P.* op 27, om de vereeniging der vijandelijke *middelpionnen* te verhinderen, dewijl de witte nu zijnen *pion* niet op 36 kan brengen, en ook om het *paard* van 19, volgens den regel, te kunnen uitbrengen.

3. W. C. op 46, bedreigt den *pion* op 29 en zou dien nemen, zoo de vijand dit niet verhinderde, en dan met *pion* op 43 op *pion a* 36, de vereeniging van de *middelpionnen* trachten te bewerken.

Z. *C.* op 19, dekt 29 en wordt volgens den regel uitgebragt.

4. W. P. op 45, zoo als reeds is aangewezen, deze *zet* baant den weg, tot verscheidene ondernemingen.

Z. *C.* op 22, bedreigt 37.

5. W. P. op 44, *dekt* 37 en *demaskeert* den *looper.*

Z. *P.* op 17, om met den *pion* van 10 op 26 den *looper* te kunnen aanvallen.

6. W. F. op 45, deze bezet nu de rij van 9 op 63, om in het vervolg den *pion* op 27 te nemen.

Z. *P.* op 26, bedreigt den *looper*; zijn voornemen, om den *pion* van 27 op 35 te schuiven en dan zijnen *looper* op 27 te brengen, en aldus 63 te bedreigen is verhinderd door den laatsten *zet* van den witten.

7. W. F. op 42.

Z. *P.* op 35, zet zijn plan door, *de naakeert* den *looper* op 6, en wil de *middelpionnen* verbreken.

8. W. P. op 55, neemt den *pion* om, zoo de zwarte dien *pion* herneemt, dien weder met zijnen *looper* te nemen, en aldus eenen *pion* te winnen, en de rij van 7 op 49 niet te verlaten, hetgeen het geval toch zou zijn zoo die *looper* terug moest gaan; en ook om te beletten dat de *pion* van 12 niet op 28 kome, hetgeen zou kunnen gebeuren, als het *paard* van 22 den *pion* op 37 neemt.

Z. *C.* op 37, neemt den *pion* het welk reeds bij den vijfden *zet* zijn doel was.

9. W. P. op 26, neemt den zwarten *pion* om den volgenden *zet* te kunnen doen die het *paard* van 37 weder terug drijft.

Z. *P.* op 26, herneemt den *pion*.

10. W. D. op 44, bedreigt 26 en 37, en maakt daardoor de voorbereidselen voor zijn volgend spel, om zoo mogelijk, den vijand, bij verrassing te overvallen.

Z. *C.* op 20, *dekt* beide.

11. W. F. op 28 waardoor hij zijn *paard* op 46 in gevaar stelt van genomen te kunnen worden, doch hij voorziet dat hij dit verlies weder vergoed zal krijgen.

Z. *P.* op 37, bedreigt 44 en 46, de *koningin* en het *paard*, moet dus ongetwijfeld een van beiden veroveren.

12. W. D. op 53, of *looper* op 37 neemt den *pion*, zwart *paard* herneemt dien *looper*, witte *koningin* op 37 neemt het *paard*, geeft *schaak* en heeft eenen *pion* gewonnen.

Z. *P.* op 46, neemt het *paard* en bedreigt de *koningin*.

13. W. D. op 46, neemt den *pion* en dreigt met de *mat* op 14.

Z. *P.* op 22, *dekt* de *mat*.

14. W. F. op 19, neemt het *paard*.

Z. *P.* op 19, neemt den *looper*.

15. W. D. op 19, neemt den *pion*, *schaak* en bedreigt den *toren* op

Z. *K.* op 22, dekt den *koning* en geeft gelegenheid dat de *koningin* den *toren* op 1 kan verdedigen.

16. W. D. op 46.

In deze positie, zie tabel B. N. 20, heeft de zwarte eenen *officier* meer genomen dan de witte, doch deze heeft weder twee *pionnen* meer dan de zwarte; hij moet thans met zijne *pionnen* zoodanig voortrukken, dat de vijand genoodzaakt worde eenen *officier* op te offeren, waartegen de zwarte het best zal doen, om de vijandelijke *pionnen* regts en links aan te vallen, om, door het nemen van dezelven, zijn reeds behaalde voordeel te behouden.

XV.

De eerste *zet* even eens als in N°. 1.

2. W. P. op 44, deze *zet* is nooit goed, dewijl de *looper* op 62 daardoor *gemaskeerd* word, en is ook tegen den regel, aangegeven in hoofdstuk IV. §. 1.

Z. *P.* op 25, hij wil met *pion* op 30, 37 aanvallen, en wanneer de witte dien neemt, door *pion* van 25 op 30 hernemen, en zijne *middelpionnen* vereenigen.

3. W. G. op 46 bedreigt 29.

Z. *P.* op 30, hij zoude beter spelen, wanneer hij zijnen *pion* op 20 schoof. Dit doet hij wel bij den vijfden *zet*, doch het ware beter thans, want bij dien vijfden *zet*, verliest hij den *pion* van zijnen *koning*.

4. W. P. op 30, neemt den *pion*; wilde hij nu met zijn *paard* den *pion* op 29 nemen, dan speelde de zwarte zijnen *pion* op 20, om het *paard* te verjagen, wit *paard* op 46, zwarte *pion* van 30 neemt dien op 37, witte *pion* van 44 herneemt dien *pion*, zwart *paard* op 29, de zwarte heeft, wel is waar, eenen *pion* verloren, doch zal dien van 37 waarschijnelijk weder veroveren, hetwelk, zoo wel als

de verdediging daar tegen, het hoofddoel van beiden moet zijn.

Z. *P.* op 30, neemt den *pion* terug.

5. W. C. op 29, neemt den *pion*, het geen aan den witten een belangrijk voordeel geeft, en hem de partij zou moeten doen winnen, zoo hij, bij den achtsten *zet*, niet eenen grooten misslag beging.

Z. *P.* op 20. } aanval op, en terugtogt van het witte
6. W. C. op 46. } *paard.*

Z. *F.* op 12, hij brengt dit *stuk* in het spel en wil opening maken om te kunnen *rokkeren*. Wanneer hij dezen *looper* op 21 zettede, dan zou hij zich van de gelegenheid berooven, om met de *koningin* op 13 *schaak* te geven.

7. W. P. op 54, hij meent dat de zwarte naar 3 zal willen *rokkeren*, en brengt daarom zijne *vleugelpionnen* vooruit, om dezelven tot den aanval gereed te hebben; ook heeft hij het plan om den *toren* op 8 met zijnen *looper* op 50 aan te vallen.

Z. *C.* op 19, bedreigt 34. Wanneer hij den *looper* op 15 plaatste, ten einde den *toren* op 57 te bedreigen, dan zou hij het spel spelen, wat de witte voornemens is te doen; deze zoude zich dan toch, met zijnen *pion* van 51 op 45, kunnen *dekken*, en den *pion* op 41 spelen, als het zwarte *paard* op 19 kwam.

8. W. F. op 50, eenen aanval op den *toren* op 8; een plan dat niets anders te weeg brengt dan dat het oorzaak is, dat er een vijandelijk *stuk* te meer in het spel komt.

Z. *C.* op 22, *dekt* 8.

9. W. P. op 41, *dekt* 54.

Z. *D.* op 13 *schaak* en kan nu *rokkeren* als hij wil.

10. W. F. op 55, zoo hij de *koningin* op 53 zettede, dan zoude de zwarte die tegen de zijne afruilen, dan *rokkeren* en den *toren* op eene opene rij brengen.

Z. *T.* op 7 om het *paard* van 22 vrij te maken, en 55 te bedreigen. Eene goede *positie*, op eene opene rij, vooral wanneer de witte *rokkeert*.

11. W. *rokkeert*, *dekt* 55 en maakt den *looper* van 53 weder vrij.

Z. *P.* op 58, om den *looper* op 12 te *demaskeren*. Deze *zet* zou hij niet hebben kunnen, zoo de witte bij den achtsten *zet* niet eenen misslag had begaan, want dan stond de *looper* nog op 59.

12. W. P. op 35. Dewijl hij den volgenden *zet* van den zwarten verwacht, zoo wil hij eenen aanval op 19 voorbereiden.

Z. *F.* op 59; hij wil het *paard* op 46 nemen, om den vijand aan deze zijde, te verzwakken.

13. W. P. op 26; hij wil nu zijne *koningin* op 33 plaatsen, om eenen *gemaskeerden* aanval, op den *koning*, te kunnen doen, dit is een misslag dewijl het *paard* hierdoor verdreven wordt, en eene veel voordeeliger *positie* kan nemen, en te meer nog, daar deze aanval niet kan worden voortgezet, uit gebrek aan *stukken* op dat punt.

Z. *C* op 29, waar het zeer goed staat.

14. W. D op 33, om den *pion* van 26 op 18 te schuiven en aldus *schaak* te geven. Zoo hij met zijnen *looper* van 50 het *paard* op 29 nam, dan nam de *pion* van 20 den *looper* weder, deze zou dus den *pion* op 38 *dekken*, en dit zou voor den zwarten zeer voordeelig zijn.

Of zoo hij het *paard* op 29 met zijn *paard* van 46 nam, dan zou al weder de *pion* van 20 dat *paard* hernemen, de witte *looper* nam dan den *looper* op 39, het zwarte *paard* herneemt dien *looper*, witte *pion* van 56 op 48 om het *paard* te verjagen, zwarte *koningin* op 40, witte *pion* op 39 neemt het *paard*, zwarte *toren* van 7 neemt den *pion* op 39, eene zeer goede *positie*, voor den zwarten, welke de partij moet doen winnen.

Z. *F* op 46, neemt het witte *paard*; of anders neemt hij dit *paard* met het zijnen van 29, de witte *looper* van 53 herneemt dat *paard*, zwarte *looper* van 39 herneemt dien *looper*, witte *pion* op 49; speelde hij

hier iets anders, *looper* van 62 op 53 dan 54. W *dekken*, bijvoorbeeld, dan nam de zwarte *toren* den *pion* op 55, *schaak*, witte *koning* moest zich redden op 64, zwarte *toren* op 47 *mat*, (*) zwarte *pion* van 38 neemt dien *pion*, witte *pion* van 46 herneemt dien *pion*, zwarte *toren* neemt den *pion* op 47, *schaak*, witte *pion* herneemt den *toren*, zwarte *koningin* op 45 *schaak*, witte *toren* op 54, *dekt*; (ging hier de *koning* op 56, dan zwarte *koningin* op 24, *schaak*, witte *koning* op 63, zwarte *koningin* op 64, *mat*.) Zwarte *koningin* op 61, *schaak*, witte *toren* op 62 *dekt*, zwarte *koningin* op 47, neemt den *pion*, *mat*.

15. W. F op 46, neemt den *looper*.

Z. *C* op 46, herneemt den *looper* en geeft *schaak*, heeft eenen *officier* gewonnen en heeft een zeer goed spel, zie deswege Tabel B. No. 21.

In deze partij heeft de witte, reeds bij den twaalfden *zet*, zijn spel bedorven, want de *looper* van 62 werd daardoor opgesloten.

XVI.

1. W. P op 37.

Z. *P* op 27, deze *zet* verhindert het vereenigen van de *middelpionnen* van den witten, daar deze thans

(*) Wij voor ons zouden meer voordeel zien in het volgende spel: de witte speelt zijn *paard* van 58 op 52, in de plaats van den *pion* op 47, en bedreigt den *looper* op 46, zwarte *toren* neemt *pion* op 55, *schaak*, witte *koning* op 64, zwarte *toren* op 47 *schaak*, met den *looper*, wit *paard* neemt den *looper* op 46, nu moet de zwarte *toren* zich verplaatsen, om niet door eenen van de twee *pionnen* genomen te worden, en hetzij hij het *paard* op 46 neme, of achteruit ga, de witte plaatst zijnen *toren* van 57 op 61, waardoor hij de *koningin* en den *koning* op 13 en 5 bedreigt, de zwarte kan dit niet *dekken* dan met zijn' *toren*, zoo hij het *paard* heeft genomen, op 45, en dan neemt de *pion* van 54 den *toren* op 45, en nu heeft de witte een zeer goed spel, de zwarte kan in de eerste twee *zetten* niets van belang doen, terwijl de witte onderscheidene aanvallen kan ondernemen.

De Vertaler.

zijnen *pion* van 32 met op 36 kan brengen, ook wil de zwarte zijn *paard* vooruit brengen, zonder den *pion* van den *looper* der *koningin* te *maskeren*.

21 W. P op 38; hij wil den zwarten verhinderen om zijnen *pion* op 29 te plaatsen en daardoor zijne *officieren* opgesloten houden, en twee *middelpionnen* vereenigen; ook wil hij dezen *pion* niet door zijnen volgenden *zet* insluiten, maar denzelven eerst in het spel brengen.

Ook zoude hij op de volgende wijze hebben kunnen spelen: *pion* op 43 om 36 te bezetten, zwart *paard* op 19, witte *pion* op 36, zwarte *pion* van 27 neemt dien, omdat de witte, door dien *pion* op 28 te brengen, het *paard* niet zou verjagen; zoo hij dit, met den *pion* op 21 te brengen, wilde verhinderen, zoude hij zijnen *looper* op 3 nog meer insluiten; witte *pion* van 43 herneemt den zwarten en vereenigt daardoor de *middelpionnen*, zwarte *pion* op 28 om de *middelpionnen* te scheiden, witte *pion* op 29 om denzelven te behouden, (speelde hij *pion* van 54 op 46 om te *dekken*, dan speelde de zwarte zijnen *pion* van 13 op 29 en bereikte dan toch zijn doel,) zwarte *looper* op 30 om denzelven bij den volgenden *zet* niet op te sluiten, wit *paard* op 43, om te verhoeden dat de *looper* dit *paard* neemt, en ook om een *stuk* meer in het spel te brengen, zwarte *pion* op 21 *demaskeert* den *looper* en de *koningin*, witte *looper* op 26, zwart *paard* van 7 op 13 om op 19 weder een *paard* te kunnen brengen, zoo de *looper* neemt, witte *pion* op 38 om dien bij den volgenden *zet* niet te *maskeren*, zwart *paard* op 23 om den *looper* van 6 te *demaskeren*, wit *paard* op 46, (speelde hij den *pion* van 55 op 39, om den *looper* te verjagen, dan speelde de zwarte zijne *koningin* op 40, *schaak*, de witte *koning* moet zich redden op 61, zwarte *looper* neemt den *pion* op 39, bedreigt de witte *koningin*, heeft eenen *pion* gewonnen en eene goede *positie* gekregen,)

zwarte *looper* op 13, witte *rokkeert*, zwarte *rokkeert* en nu staan de beide spellen even goed.

Z. *C* op 19.

3\. W. C op 46, deze *zet*, zoowel als den laatsten van den zwarten, dienen beiden om de middelvakken aan te vallen op 36 en 29, en om het vast zetten van de *pionnen* te verhinderen, ook is deze *positie* de werkzaamste voor de *paarden* en tevens de regelmatigste, (zie hoofdstuk IV § 2 *paarden*,) en aldus niet nadeelig.

Z. *P* op 28, om den *pion* op 37 te nemen of zich door dien te laten nemen, en daardoor den witten *koning* te ontblooten, en eindelijk om den *looper* op 3 te *demaskeeren*.

4\. W. P op 29, om dezen *pion* te behouden volgens den regel (zie hoofdstuk IV § 2 *pionnen*,) deze zelfde regel zegt, wel is waar tevens: dat men de vereenigde *pionnen* niet vooruit moet schuiven dan in den hoogsten nood, doch dit is juist hier het geval omdat de witte den *pion* niet wil verliezen.

Speelde hij in de plaats van dezen *zet* den *pion* van 52 op 44, dan nam de zwarte *pion* van 28 den *pion* op 37, de witte *pion* van 44 herneemt dien, zwarte *koningin* op 60 neemt de witte *koningin*, witte *koning* herneemt de *koningin*, zwarte *looper* op 59, witte *pion* op 48, zwarte *looper* neemt het *paard* op 46, witte *pion* van 55 herneemt den *looper*, zwarte *rokkeert*, geeft *schaak* aan den *koning* en heeft een goed spel.

Z. *F* op 39, hij wil het *paard* op 46 noodzaken daar te blijven of het nemen.

5\. W. P op 48, om den vijandelijken *looper* te verjagen.

Z. *F* op 46, neemt het *paard* om geen *tempo* te verliezen, zoo hij zijne rigting op 60 had willen behouden en zijnen *looper* op 52 had gebragt, dan ging de witte *pion* van 55 op 59, dan moest de *looper* op 23 vlugten, de witte *pion* van 38 op 30 en dan was de *looper* gevangen.

6. W. D op 46, herneemt den *looper*, en heeft daarbij het oogmerk om zijn *paard* op 43 te brengen, en dan, door de *koningin* ondersteund, den *pion* op 28 te nemen.

Z. *P* op 21, *dekt* 28 en *demaskeert* den *looper* op 6.

7. W. F op 26, om het *paard* op 19 vast te houden of te nemen, en ook om ruimte tot *rokkeren* te maken.

Z. *C* van 7 op 13, om 19 weder te kunnen bezetten, zoo de witte *looper* het *paard* neemt, dewijl hij er belang bij heeft om daar een *paard* te houden, ten einde 36 te bedreigen en in des vijands spel te dringen.

8. W. *rokkeert*, dewijl hij dit thans zonder nadeel kan doen, uithoofde dat de zwarte nog maar weinige *stukken* in het spel heeft.

Z. *D* op 18, valt den *looper* op 26 aan, en bedreigt tevens den *koning* door het opschuiven van den *pion* van 27.

9. W. F op 19, neemt het *paard*; zoo hij zijnen *looper* op 53 terug trok dan ging het zwarte *paard* op 36 om de *koningin* aan te vallen, de witte *koningin* op 44 om 51 en 55 te *dekken*, zwarte *pion* van 27 op 35 om de *koningin* te vervolgen, de witte *koningin* ga nu waar zij wil, het zwarte *paard* neemt den *looper* op 53 geeft *schaak*, de witte *koning* moet zich redden op 64 of 56 en het zwarte *paard* neemt den *looper* op 59, heeft dus de beide *loopers* van den witten veroverd en heeft een goed spel.

Zoo de witte met zijnen *looper* naar 44 gaat, dan schuift de zwarte zijnen *pion* van 27 op 35, geeft *schaak* en wint eenen *looper*.

Z. *C* op 19 herneemt den *looper* volgens het plan van den zevenden *zet*.

10. W. P op 43 *dekt* 36 en 44, tegen het *paard* van 19.

Z. *F* op 15, om dezen in het spel te brengen en naar 7 te kunnen *rokkeren*.

11. W. R op 64, om zich aan den *bedekten* aanval der *koningin* te onttrekken.

Z. *rokkeert* op 7. *Rokkeerde* hij op 3 dan ware zijn spel om de *pionnen* van den linkervleugel vooruit te brengen, om daarmede den vijandelijken *koning* aan te vallen en in te sluiten.

12. W. C op 41, om met den *pion* van 43 op 35 den *pion* op 28 aan te vallen.

Z. P op 22, om de *torens* te kunnen verdubbelen en den *pion* op 29 te nemen.

13. W. D op 39 bedreigt 51. Speelde hij in de plaats van dit, zijnen *pion* van 43 op 35, dan dekte de zwarte *pion* van 9 op 17, het vak 26; witte *pion* op 28 neemt den zwarten *pion*, zwarte *pion* van 21 neemt den *pion* op 28, witte *pion* van 29 neemt op 22, zwarte *toren* herneemt dien *pion* om den anderen *toren* daar achter te kunnen brengen, of hij speelt zijn *paard* op 36 om de *koningin* aan te vallen, of hij neemt den *pion* op 22 met zijnen *looper*, en bedreigt 50 en 57.

Z. C op 25 om 35 te dekken. Speelde hij zijnen *pion* op 30, dan ging de witte *koningin* op 47, en de *pion* op 29 ware in veiligheid.

Maar speelde hij *pion* op 29, den *pion* nemende dan ging de witte *koningin* op 21, nam den *pion* en gaf *schaak*, zwarte *koning* op 8, witte *koningin* neemt den *pion* op 28, en plaatste daarna den *pion* van 52 op 44, om met den *looper* van 59, 38 te verdedigen of aan te vallen, naarmate de zwarte zal spelen.

Wanneer in deze *positie*, zie Tabel B. N°. 22, de witte *pion* den zwarte op 22 neemt, dan neemt de zwarte dien *pion*, met zijnen *toren* terug, brengt dan daarna zijnen *toren* van 1 op 6, en tracht de *koningin* op 38 aan te vallen en dit vak in bezit te nemen, hetgeen hem naderhand de overwinning zal gemakkelijk maken, voor den witten komt het er dus voornamelijk op aan, om dit vak met kracht en geweld te verdedigen.

XVII.

De twee eerste zetten eveneens als in de voorgaande partij.

3. W. C op 46 even als in het voorgaande spel.

Z. P op 21. | Het doel van deze zetten is 1° de stukken te demaskeren; 2° de pionnen in het midden vooruit te brengen; en 3° om den vijand tot het nemen van eenen pion te verleiden, ten einde daardoor het spel der middelpionnen te verzekeren.
4. W. P op 43. |
Z. P op 28. |
5. W. P op 29. | Zoo de witte pion, bij den vijfden zet den pion op 28 nam, dan verloor hij den pion des konings.
Z. P op 30. |
6. W. P op 36. | Zoo de zwarte pion, bij den zesden zet den pion op 36 nam, dan zou de witte van 43 dien terug nemen, en dit vak werd vrij voor het paard.
Z. C op 24. |
7. W. F op 45. | Zoo de witte bij den zevenden zet, den pion op 27 nam, dan zou de zwarte looper dien hernemen.

Z. D op 18 bedreigt den pion op 50.

8. W. D op 52, dekt 50 en speelt de koningin naar den regel, speelde hij den pion van 50 op 42, dan is de tegenzet van den zwarten, den pion van 9 op 25.

Z. C op 14, waar dit paard werkzamer kan zijn, dan op eene randrij en daar niets maskeert, speelde hij zijn paard op 39, dan ging de witte looper op 63, om daarna door den pion van 56 op 48 te brengen, het paard weder te verjagen.

9. W. P op 27, neemt den pion, met oogmerk om den looper van 6 daar heen te lokken en dien te nemen, omdat de koningin van 18 dien zou hernemen, ten einde den pion op 50 buiten gevaar te brengen.

Z. F op 27, herneemt den pion.

10. W. F op 27, herneemt den looper.

Z. D op 27, herneemt den witten looper.

11. W. C op 41, om dit stuk eerst op 51 en daarna op 36

te brengen, ten einde zoo het zwarte *paard* van 19 dit *paard* neemt, het dan met den *pion* van 43 te hernemen, en dus weder eenen *pion* naar het midden te brengen.

Z. *P* op 31, valt den *pion* op 38 aan, en zoo de witte *pion* van 38 hem neemt is de *pion* op 29 *geïsoleerd*.

12. W. P. op 47, *dekt* 38 om 29 niet te laten *isoleren*.

Z. *P* op 32, om dien op 46 te brengen en aldus de *pionnen* van den regtervleugel zijns vijands te vernietigen

13. W. P. op 40, valt den *pion* op 31 aan.

Z. *P*. op 58, neemt den witten *pion*. Zoo hij in de plaats van dit zijnen *pion*, van 31, op 39 schoof dan ging het witte *paard* op 51, zwart *paard* van 14 neemt dit *paard*, witte *pion* van 40 herneemt dit *paard* en zou den vijand nu gevaarlijk kunnen worden dewijl deze hem geenen *pion* meer tegenover kan stellen.

Of zoo hij speelde: *pion* van 31 op 40 neemt den *pion*, dan zou het *paard* van 46 of de *toren* van 64 dien *pion* hernemen hetgeen aan den witten geen slecht spel zou geven.

14. W. P. op 38, herneemt den *pion*

Z. *T*. op 7, bezet de opene rij het geen hij reeds bij den dertienden *zet* voornemens was.

15. W. C. op 31, dit *stuk* staat hier door twee *pionnen* gedekt en dus zeer voordeelig. Zoo het zwarte *paard* dit *paard* neemt, dan herneemt de *pion* van 40 dit zwarte *paard* waardoor de opene rij voor den *toren* wordt afgesloten en de *pion* op 32 door den *toren* wordt bedreigd

Z. *C*. op 24, om dit *stuk* op 59 te brengen waar het ook door twee *pionnen* gedekt zal zijn.

16. W. C. op 51, volgens het plan bij den elfden *zet* beraamd.

Z. *C*. op 59, volgens plan van den voorgaande *zet*.

17. W. C. op 56, bedreigt den *pion* op 21.

Z. *R*. op 13, *dekt* 21. Zoo hij, in de plaats van dit,

het *paard* op 36, met zijn *paard* van 19 nam, dan hernam de witte *pion* van 43 dit *paard*, en hij zouden zijnen *toren* van 57 op 59 en dus op eene opene rij brengen

18. W. F. op 53, hij wil naar 63 *rokkeren*.

Z. *F.* op 12, om den *toren* van 1 te *demaskeren* en op 3 te brengen ten einde 59 meester te worden.

19. W. *rokkeert* op 63, op dat de *torens* elkander zouden kunnen *dekken*.

Z. *T* van 1 op 3, volgens het plan van den achtienden *zet*.

20. W. T. van 57 op 59, om het plan van den zwarten te verijdelen.

In deze *positie*, zie Tabel B N° 23, is geen voordeel op geene van de beide zijden en alles hangt nu af van het ontwerpen des besten plans. Naar alle waarschijnlijkheid moet, zoo de beide partijen goed spelen, de partij *remise* worden.

XVIII.

De eerste *zet* eveneens als in N°. 1.

2. W. P. op 35, hij wil den vijand verhinderen om 28 in bezit te nemen, en te dien einde zijn *paard* op 43 brengen, zonder zijnen *pion* in te sluiten, doch daardoor *maskeert* hij zijnen *looper* op 62 en maakt den *pion* van 52 werkeloos.

Z. *F.* op 27. Zie het spel N°. 1.

3. W. C. op 43, dit is de beste plaats voor het *paard*.

Z. *C.* op 22, bedreigt den *pion* op 37, en is voornemens op 39 te gaan.

4. W. F. op 53, *dekt* 39.

Z. *C.* op 19, zijn plan is om, zoo de vijand dit niet verhindert, eerst zijnen *pion* op 28 te brengen, en dan met zijn *paard*, van 29, eerst op 36 te gaan, en dan den *looper* op 53 te nemen, of te verjagen en om vervolgens, met zijn *paard*, van 22 op 39, te gaan, en dan den *pion* op 54 te nemen.

5. W. P. op 44 *demaskeert* den *looper* op 59.

Z. *P.* op 20, *demaskeert* den *looper* op 3. Wilde hij thans zijn *paard* op 36 brengen, dan zou de witte zijn *paard* van 63 op 46 plaatsen en dan kon de zwarte zijn plan op 54 niet uitvoeren, dewijl dan zijn *looper* op 3 nog niet *gedemaskeerd* zou zijn.

6. W. F. op 31, verhindert het zwarte *paard* om zich te verplaatsen.

Z. *rokkeert*, dewijl hij plan verijdeld ziet, en vermoedt dat de witte *looper* zijn *paard* zal nemen.

7. W. C. op 46, *dekt* 31 en 36.

Z. *P.* op 24, valt den *looper* aan.

8. W. F. op 22, neemt het *paard*.

Z. *D.* op 22, herneemt den *looper*.

9. W. C. op 28, bedreigt de *koningin*, den *pion* op 11 en vak 13, en daardoor op den tweeden *zet* ook 1 en 7.

Z. *D.* op 4 terug, als de eenige *zet* om alles, wat door het *paard* bedreigt wordt, te *dekken*.

10. W. *rokkeert*, waartoe hij bij zijne twee vorige *zetten* het *tempo* heeft gewonnen.

Z. *C.* op 36, om wanneer het witte *paard* dit *stuk* neemt, dit dan met zijnen *looper* van 27 te hernemen, van waar hij 50 en 54 zal bedreigen, en van waar die *looper* moeijelijk te verjagen zou zijn.

11. W. P. op 34, hij ontdekt het plan van den zwarten, en geeft aan zijnen *toren* meerder ruimte dewijl hij dien op 58 wil brengen.

Z. *C.* op 46 *schaak*, voortzetting van zijn plan van den tienden *zet*.

12. W. F. op 46, herneemt dit *paard*.

Z. *F.* op 56, bedreigt den *toren* op 58, plan van den tienden *zet*.

13. W. T. op 58.

Z. *P.* op 19, om het *paard* uit zijn spel te verjagen.

14. W. C. op 45, de eenige plaats waar het, zonder verlies, kan gaan.

Z. *P.* op 25, om den volgenden *zet* te kunnen doen.

15. W. F. op 39, bedreigt den *looper* op 3, hij wil de *koningin* ruimte geven, en den *pion* op 54 *demaskeren*.

Z. *P.* op 30, bedreigt den *looper* op 39.

16. W. P. op 30, neemt den *pion.*

Z. *P.* op 30 herneemt den *pion*; hij heeft nu zijne *pionnen* in het midden vereenigd en verbonden, en daarbij ruimte voor zijne *officieren* gemaakt.

17. W. F. op 32, om ruimte aan de *koningin* te geven.

Z. *D.* op 31; hij wil zijnen *koning* op 16, en daarna zijnen *toren* op 7 plaatsen om 55, met nadruk, aan te vallen.

18. W. D. op 46, om de vijandelijke *koningin* tegen te gaan, en tevens om daarna met den *pion* van 26, den zwarten *pion* van 19 tot nemen te verleiden, ten einde op 28 *schaak* te kunnen geven, of, wanneer de *looper* op 3 verplaatst wordt, den *pion* op 10 te kunnen nemen.

Z. *R.* op 16, om den *toren* ruimte te geven. Zoo hij *pion* op 57 speelde om de *koningin* te verjagen, dan zou de witte *pion* van 44 dien *pion* nemen, de zwarte *pion* van 50 herneemt dien *pion*, en deze wordt weder door de witte *koningin* hernomen, de zwarte *koningin* neemt nu den *looper* op 32, witte *koningin* neemt den *looper* op 56, en daardoor zou het spel van den witten zeer veel verbeteren.

Of speelde hij *pion* op 58, dan ging het witte *paard* op 51, zwarte *looper* op 18, witte *toren* van 58 op 60, om daarna zijnen *pion* op 56 te brengen, en de *middelpionnen* des vijands te scheiden.

16. W. R. op 64, om zich aan de bedreiging des *loopers* van 56 te onttrekken en om zijnen *toren* op 63 te kunnen brengen.

Z. *P.* op 17, om den *pion* van 54 het voortschuiven te beletten, en zijnen aanval met zekerheid te kunnen voortzetten.

In deze *positie*, zie Tabel B. N°. 24, moet de witten trachten, om met zijne *pionnen* aan den regter vleugel, vooruit te komen. De zwarte daarentegen, moet pogen om zijne *torens* op de rij van 7, op 63, te verdubbelen, den *loo-*

per op 52, met zijnen *looper* aan te vallen, en op deze wijze zoo mogelijk door te breken.

XIX.

De eerste *zet* even als in N°. 1.

2. W. C, op 46, bedreigt den *pion* op 29.
Z. *C.* op 22, bedreigt den *pion* op 37, en volgt dus het spel van den witten.

3. W. C. op 29, neemt den *pion.*
Z. *C.* op 37, neemt den *pion*, dewijl hij het spel van den witten wil blijven volgen. Hij zou toch beter gespeeld hebben, wanneer hij zijne *koningin* op 13 had gebragt, om het *paard* op 29 te bedreigen, witte *pion* op 36 *dekt* het *paard*, zwarte *pion* op 20 *demaskeert* den *looper*, en valt het *paard* op 29 aan, wit *paard* op 46 terug, zwarte *koningin* op 37, *schaak*, witte *looper* op 55 *dekt*, zwarte *looper* op 30, witte *pion* op 43, zwart *paard* op 12, wit *paard* op 52, zwarte *koningin* op 51, witte *koningin* neemt de zwarte, zwarte *looper* herneemt de *koningin* welke daardoor in het vijandelijke spel komt.

4. W. D. op 53, bedreigt het zwarte *paard.*
Z. *D.* op 15, om het witte *paard* te bedreigen. Speelde hij zijn *paard* op 21, wit *paard* op 19 *schaak*, witte *koningin* is nu altijd verloren, en dus *dekt* zij den *koning* op 15, wit *paard* neemt de *koningin.*

5. W. D op 37, neemt het *paard.*
Z. *P.* op 20, *demaskeert* den *looper* en bedreigt het *paard.*

6. W. P. op 36, dewijl hij het *paard* niet kan verzetten, zonder de *koningin* te verliezen, zoo wil hij ten minsten het voordeel van eenen *pion* hebben, en weder eenen *pion* voor den *koning* brengen.
Z. *P.* op 22, dewijl het vijandelijke *paard* hem niet kan ontsnappen, wil hij het oogmerk van den witten verijdelen.

7, W. P. op 38, wil toch den *pion* veroveren.
Z. *P.* van 20 op 29, neemt het *paard*.

8. W. P. van 36 op 29, herneemt den *pion*.
Z. *C.* op 12, valt den *pion* aan. Hij zou ook kunnen spelen: *pion* op 29 neemt den witten *pion*, witte *pion* herneemt denzelven, zwart *paard* op 12, witte *looper* op 38 *dekt* 29, zwarte *pion* op 31, bedreigt den *looper*, witte *looper* op 47, zwarte *looper* op 15 en moet nu den *pion* van 29 winnen dewijl de witte die niet meer kan ondersteunen.

9. W. C. op 43, om op 28 te gaan ten einde de *koningin* en 11 te bedreigen en, zoo mogelijk, den *toren* op 1 te veroveren.
Z. *P.* op 29, neemt den witten *pion*.

10. W. C. op 28; bedreigt de *koningin* en 11.
Z. *C.* op 22, bedreigt de witte *koningin*, dewijl 11 door de zwarte *koningin* gedekt wordt. Hij heeft daardoor zijne *koningin* op 15, staande gehouden en verliest geen *tempo*; ging hij met de *koningin* op 20, witte *pion* op 29, neemt den zwarte en bedreigt de *koningin*, zwart *paard* herneemt den *pion*, witte *looper* op 38 zou dan het *paard* moeten winnen dewijl de zwarte dit niet kan bewegen.

11. W. D. op 35, om den aanval op 11 te behouden; zoo hij met zijnen *pion* van 38 den zwarten op 29 wilde nemen dan zoude hij altijd zijn *paard* verliezen, want de zwarte neemt, met zijn *paard*, de witte *koningin*, het witte *paard* neemt de zwarte *koningin* en de zwarte *koning* herneemt het *paard*.
Z. *C.* op 28, neemt het *paard* en dekt 11, de eenige *zet* om zich te redden; speelde hij zijne *koningin* op 27, dan gaf de witte, met zijn *paard*, op 11 *schaak*, zwarte *koning* op 4, witte *koningin* neemt de zwarte op 27, zwarte *looper* van 6 herneemt de *koningin* en het witte *paard* neemt den *toren* op 1.

12. W. D. op 28, herneemt het *paard*.
Z. *P.* op 38, neemt den *pion* om dien niet te verliezen en geeft *schaak*.

13. W. F. op 55, om den *koning* te dekken.
 Z. *F.* op 59, dreigt met de *mat.*

14. W. D. op 44, *dekt* de *mat.*
 Z. *T.* op 4, valt de witte *koningin* aan, om dezelve te verjagen en vervolgens *mat* te zetten.

15. W. D. op 35.
 Z. *P.* op 19, om daarna den *pion* van 10 op 26 te brengen, ten einde de *koningin* te nemen of den *koning mat* te zetten, (dit zelfde zou hij ook kunnen doen, door zijnen *toren* op 36 te plaatsen) hij zoude beter spelen zoo hij eerst zijnen *toren* op 36 zettede, dan moet de *koningin*, om 53 te blijven beschermen, op 26 gaan, als wanneer de *pion* op 19 alles zou beslissen.

16. W. P. op 43, *dekt* 36 tegen den aanval van den *toren.* Alles wat hij anders speelt, zou het verlies van de *koningin* of de *mat*, of wel beide ten gevolge hebben.

In deze *positie*, zie Tabel B. N°. 25, moet de witte, zoo de zwarte, nu nog zijnen *pion* op 26 speelt, met zijne *koningin* den *pion* op 19 nemen en *schaak* geven, de *koning* moet zich redden of dekken, en dan neemt de witte *koningin* den *pion*, op 26, waardoor 55 weder gedekt is, twee *pionnen* gewonnen, en alle gevaar voorbij is. (*)

(*) Onzes inziens zoude de witte bij den veertienden *zet* beter kunnen spelen, door zijne *koningin* op 60 te brengen, de zwarte kan nu wel zijnen *toren* op 4 plaatsen, om de *koningin* aan te vallen, doch de witte *looper*, op 5[illegible] gebragt, dekt alle gevaar; en de *looper* op 53 kan niet genomen worden; wel is waar het witte spel staat eenigzins opgesloten, doch de *koningin* is gered en de *mat* verhoed, welke bij den *zet* van de *koningin* op 44, zoo de zwarte goed speelt, ontwijfelbaar moet volgen. De witte kan nu zijnen *toren* eerst op 62, en daarna op 5 brengen, of den *pion* op 58 nemen, om den *looper* te verjagen.

De Vertaler.

XX.

1. W. P. op 37.
   Z. *P.* op 28, dat deze *zet* in geenen deele deugt, zullen wij oogenblikkelijk zien.
2. W. P. op 28, neemt den *pion.*
   Z. *D.* op 28, herneemt den *pion.*
3. W. C. op 43, valt de *koningin* aan.
   Z. *D.* op 4.
4. W. P. op 36. Wanneer men deze *positie*, op Tabel B. N°. 26, nagaat, dan zal men zien dat de witte terstond twee *loopers* en de *koningin* in het spel kan brengen, en aldus reeds met vier *stukken* kan werken, terwijl de zwarte eerst de zijnen moet *demaskeren*; de *pion* op 36, verhindert den zwarten om zijnen *pion* van 13 op 29 te brengen; want zoude hij dit doel willen bereiken, dan moet hij eerst zijnen *pion* op 22 brengen, en dan gaat de witte *pion* op 38 en daarna het *paard* op 46 om 29 te dekken, of aantevallen. — Of zoo de zwarte den *pion* op 36 wilde nemen, dan zou hij moeten spelen, *pion* op 18, wit *paard* op 37, zwarte *pion* op 27, witte *pion* op 43; (of *pion* op 27 den zwarten nemende, in alle gevallen eenen *pion* winst; of zwarte *pion* op 21, om den *looper* op 20 en den *pion* op 29 te brengen, ten einde den *pion* op 36 te nemen, witte *pion* op 38 en dan het *paard* op 46.)

Wijders heeft de zwarte het voordeel verloren van zijnen *looper* van 6 op 27 te kunnen brengen, hetgeen altijd dienstig is om het *rokkeren* van de tegenpartij te beletten, welke nu zijne *koningin* verplaatsende, eenen *looper* op 35 en een *paard* op 46 kan brengen waarna hij kan *rokkeren*; zonder nog van andere belangrijke voordeelen te willen spreken. Dat de zwarte den *pion* van den vijandelijken *koning* heeft genomen, is hem, in dezen toestand van geen nut hoegenaamd; en daaruit ziet men dat zijn eerste *zet* allernadeeligst was.

XXI.

1. W. P. op 37.
Z. *P.* op 20, ook deze *zet* zal men zien dat nadeelig is.
2. W. P. op 38, vereenigt twee *middelpionnen.*
Z. *P.* op 30, om den vijand uittelokken tot het nemen van dien *pion* en daardoor zijnen *koning* te ontblooten.
3. W. P. op 29; zoo de zwarte dezen *pion* neemt dan wordt hij door den *pion* op 38 hernomen en aldus een *vleugelpion* tegen eenen *middelpion* van den vijand verwisseld.
Z. *C.* op 24, om dit *stuk* op 14 te brengen waar het voordeeliger staan zal, dewijl 22 niet door dit *paard* bezet kan worden, uithoofde van den *pion* op 21.
4. W. P. op 36, verbindt zijne *middelpionnen.*
Z. *C.* op 14, het doel van den voorgaanden *zet.*
5. W. C. op 46, eene plaatsing volgens den regel.
Z. *P.* op 19, hij wil het voortdringen der *pionnen* van den witten verhinderen; zoo hij zijnen *pion* van 20 op 28 schoof, dan ging de witte *pion* op 35, zwarte *pion* op 19, witte *pion* op 27; eene zeer voordeelige stelling voor de vier *middelpionnen.*
6. W. P. op 35, om daarna eenen *pion* op 28 te brengen.
Z. *P.* op 18, om daarna met den *pion,* van 19 op 27, den *pion* op 36 aan te vallen.
7. W. P. op 28. Deze *positie*, zie Tabel B. N°. 27, is klaarblijkelijk zeer voordeelig voor den witten, dewijl de vier *middelpionen* zoo goed vereenigd vooruit zijn gebragt, waardoor de zwarte zeer in zijn spel gehinderd wordt. Men ziet dus uit dit en uit het voorgaande spel, dat het altijd nadeelig is om den *pion* der *koningin* voor te brengen, wanneer de vijand den *pion* des *konings* twee *vakken* heeft voortgeschoven, dewijl daardoor des vijands *stukken* in werking komen, terwijl de onzen worden opgesloten.

XXII.

1. W. P. op 37.
Z. *P.* op 21, geen goede tegenzet.

2. W. P. op 36, vereenigt de twee *middelpionnen* en verhindert den zwarten *looper* om op 27 te gaan, hetwelk zijn beste standpunt is.
Z. *P.* op 19, om, als de witte *looper* op 55 ging, met zijnen *pion* van 12 op 28 te gaan, ten einde den witten *pion* des *konings* tot nemen uit te lokken, daardoor eenen *middelpion* te winnen, en eenen *vleugelpion* naar het midden te brengen.

3. W. F. op 44, *dekt* 37 tegen den *zet*, van het zwarte *paard* op 22, dien bij verwacht.
Z. *F.* op 13, om te kunnen *rokkeren*; op 20 zoude hij den *pion* van de *koningin maskeren.*

4. W. C. op 46, om dezen in het spel te brengen.
Z. *C.* op 22, om te kunnen *rokkeren*, met zijnen *pion* van 12 op 28, zoude hij den vijandelijken *pion* van 37 op 29 lokken en daardoor het *paard* den weg afsnijden.

5. W. P. op 40, dewijl hij ziet dat de vijand *rokkeren* wil, brengt hij zijnen *vleugelpion* voor, om daarna zijnen *pion* op 29 te schuiven, ten einde den zwarten *looper* geheel en al werkeloos te maken.
Z. *rokkeert*; zoo hij zijn *paard* op 39 speelde, zou de vijand zijnen *pion* op 29 schuiven en dan ware dit *paard*-ingesloten, hetgeen gene plaats zou kunnen vinden dan op 24, waar de *looper* van 59 het zou nemen, waardoor de zwarte eenen zeer nadeeligen verdubbelden *pion*, op de randrij, zou krijgen.

6. W. P. op 29, valt het *paard* op 22 aan.
Z. *C.* op 28; zie deze *positie* op Tabel B. N°. 28. Wanneer dit *paard* op 39 ging, zoude het door het spel, van den witten, bij den 10^{den} *zet* verloren gaan, de zwarte zou dan bij den 10^{den} *zet* moeten spelen, namelijk na dat de witte *koningin* het *paard* op 39 had genomen, den *toren* op 8, witte *koningin*

op 37 *schaak*, zwarte *pion* op 30, doch *schaak* passerende wordt dezelve door den *pion* van 31 genomen, waar door de *koning* voor de witte *koningin* in *schaak* blijft, zwarte *koning* op 14, witte *toren* op 16, zwarte *toren* neemt den witte, witte *koningin* herneemt den *toren*, de zwarte *koning* moet zich nu redden of met de *koningin* op 6 gaan om den *pion* op 15 te verdedigen. In alle gevallen is het voor den witten raadzaam om de *koninginnen*, tegen elkander, af te ruilen en dan zijnen *looper* op 31 te brengen, als wanneer deze het spel moet winnen.

7. W. F. op 16, neemt den *pion* op 16, *schaak*.
   Z. *R.* op 16, neemt den *looper*; zoo de *koning* den *looper* niet neemt moet hij op 8 gaan, wit *paard* op 31, zwarte *looper* neemt het *paard*, witte *koningin* op 32, zwarte *pion* op 23, witte *looper* neemt dien *pion* en geeft *schaak* met *koningin*, zwarte *koning* op 7 witte *koningin* op 16 *mat*.
8. W. C. op 31, *schaak*.
   Z. *F.* op 31, neemt dat *paard*.
9. W. P. op 31, herneemt den *looper* en geeft *schaak* met den *toren*.
   Z. *R.* op 23; ging de *koning* op 7, dan komt de witte *koningin* op 32; nu moet de zwarte den *pion* van 14 op 22 brengen om den *koning* ruimte te geven, dewijl die anders op 8 *mat* wordt gezet; witte *pion* op 23 en nu moge de zwarte spelen wat hij verkiest de witte *koningin* geeft op 8 *schaak* en *mat*.
10. W. D. op 32, *schaak*.
    Z. *R.* op 30.
11. W. D. op 48, *schaak*.
    Z. *R.* op 37 of op 23.
12. W. D. op 44 of op 16 *mat*.

Bij het nagaan van deze partij, en wel van den tweeden *zet* af aan, zal men vinden dat, welke *zetten* de zwarten ook moge doen, de witte steeds in de gelegenheid is om

zijn spel goed te ontwikkelen, voordeelige *positien* te nemen en gevaarlijke aanvallen te doen, zoodat men duidelijk ziet dat het kwade reeds in den eersten *zet* ligt, waardoor de zwarte zichzelven buiten de mogelijkheid stelde om zijne *officieren* uit te brengen en den vijand te keer te gaan.

XXIII.

1. W. P. op 36, bij dezen *zet* mist men het voordeel van twee *officieren* te kunnen uitbrengen, doch men belet daardoor ook den vijand om gebruik daarvan te maken, dewijl hij zijnen *pion* van 15 niet op 29 kan brengen, zonder dien te verliezen, en speelde hij dien op 21 dan zouden wij onzen *pion* van 53 op 37 kunnen brengen, en aldus twee *pionnen* in het midden vereenigen.

Z. *P.* op 28, de beste *zet* dien hij kan doen.

2. W. F. op 38, om dezen in het spel te brengen, en den vijandelijken *looper* des *konings*, volgens den regel, te keer te gaan. Overigens is dit hetzelfde spel als dat van N°. 1, doch met den anderen *looper*. Hij zoude ook kunnen spelen: wit *paard* op 43, zwarte *looper* op 30; deze kan geenen beteren *zet* doen dewijl dezelve niets *maskeert*, en hem de gelegenheid geeft om zijnen *pion* op 21 te brengen, zonder eenig gevaar te loopen, en ten einde den *looper* van 6 te *demaskeeren*, witte *pion* op 40; hij verwacht den volgenden *zet* van den zwarten, welke tot zijn beraamd plan behoort; zwarte *pion* op 21, (beter ware het zijnen *pion* op 24 te brengen, ten einde zijnen *looper* eenen terugtogt te openen,) witte *pion* op 37 valt den *looper* op 30 aan, zwarte *pion* a 37 neemt den *pion*, witte *pion* op 39, zwarte *looper* op 23, witte *pion* op 32, zwarte *looper* neemt den *pion*, witte *pion* herneemt den *looper*, zwarte *pion* op 30, en heeft eenen *looper* tegen twee *pionnen* verloren.

Wanneer de zwarte, in de plaats van den *pion* op 37, met zijnen *pion*, te nemen, denzelven met zijnen *looper* neemt, dan komt dit op hetzelfde uit, want de *pionnen* welke de witte opvolgende op 46, 39 en 32 brengt, noodzaken den *looper* om zich voor eenen *pion* op te offeren. Maar hij had zijnen *pion* van 16 op 24 moeten spelen, zoo als boven reeds gezegd is, want dan had hij twee uitwegen voor zijnen *looper* open gehouden.

Z. *F.* op 30, om dezen niet in te sluiten als hij den *pion* op 21 speelt.

3. W. C. op 43, om daarmede op 26 te gaan en met eenen gevaarlijken aanval op 11 te dreigen.

Z. *C.* op 19, bedreigt 34 onmiddellijk en 51 middellijk, en speelt dus hetzelfde spel als de vijand. Met zijnen *pion* op 19 te plaatsen zou hij zijn *paard maskeren*, en de witte zou toch het volgende spelen.

4. W. P. op 46, om daar zijnen *pion* op 37 te schuiven, en eene vereeniging der *middelpionnen* te bewerken. Speelde hij zijn *paard* op 26 dan ging het zwarte *paard* op 34, wit *paard* op 11 *schaak*, zwarte *koning* op 12, wit *paard* op 1 neemt den *toren*, zwart *paard* op 51 *schaak*, witte *koning* op 52, zwart *paard* op 57, neemt den *toren* en de spellen staan gelijk.

Z. *C.* op 34 bedreigt 51, deze *zet* deugt niet, zoo als het volgende spel van den witten bewijst. Beter ware het dat hij zijn *paard* op 22 speelde, waardoor hij 37 kon aanvallen, en zoo de witte dan zijnen *pion* op 37 plaatste, dan zou hij bij het nemen en hernemen eenen *middelpion* winnen, en de vereeniging der *middelpionnen* des vijands verhinderen.

Speelde hij zijnen *pion* op 21 dan ging de witte *pion* op 37, zwarte *pion* van 28 neemt dien, de witte *pion* van 46 herneemt dien, waardoor hij zijne *middelpionnen* vereenigt en een *tempo* wint,

zwarte *looper* op 23, witte *looper* op 26, zwart *paard* van 7 op 13 om het *paard* op 19 te kunnen aflossen wanneer dit genomen wordt, witte *pion* op 28 bedreigt 19, zwarte *pion* van 21 neemt dien, witte *pion* van 37 herneemt dien.

In deze *positie* Tabel B. N°. 29, moet de witte veel voordeel behalen, want zoo de zwarte speelt: *pion* op 17, om den *looper* te bedreigen, neemt de witte *pion* van 28 het *paard* op 19, zwarte *pion* van 17 neemt den *looper* op 26, witte *pion* neemt den *pion* op 10 en bedreigt den *toren*, zwarte *toren* op 2. (Speelt de zwarte in de plaats van dezen *toren* te verzetten, met zijne *koningin* op 60, neemt de witte *koningin* en geeft *schaak*, dan herneemt de *toren* van 57 de *koningin*, en dan staan er twee *pions* van den zwarten *en prise*, die zeker een van beiden verloren gaan, zie deze *positie* op Tabel B. N°. 30. Witte *koningin* op 4, neemt de *koningin*, *schaak*, zwarte *toren* herneemt de *koningin*, witte *looper* op 11, zwart *paard* op 19, witte *looper* neemt den *toren* op 4, zwarte *koning* herneemt den *looper*, wit *paard* op 26 neemt den *pion*.

5. W. P. op 37, om het *paard* te verhinderen dat het zich op 51 plaatst.
 Z. *P.* op 37, neemt den witten *pion*, (of hij speelt zijn *looper* op 23, witte *pion* op 41 om het *paard* te verjagen, zwart *paard* terug op 19, wit *paard* op 28 neemt den *pion* en bedreigt 11.)
6. W. P. op 37, herneemt den *pion* en heeft zijne *middelpionnen* vereenigd.
 Z. *F.* op 23.
7. W. P. op 41, om het *paard* te verjagen.
 Z. *C.* op 19 terug.
8. W. F. op 26.
 Z. *D.* op 12, om wanneer de witte het *paard* neemt, met zijne *koningin* te kunnen hernemen, en om daarna met zijnen *looper* op 37 eenen gevaarlijken

aanval op 64 te kunnen doen, waarbij hij eenen *middelpion* zou winnen.

9. W. P. op 28, bedreigt het *paard* op 19.

Z. *P.* op 17, eenen tegen aanval op den *looper* dewijl het *paard* niet te redden is, zonder de *koningin* te verliezen, hij zoude beter spelen, hoe zeer dit ook verlies ten gevolge heeft, wanneer hij zijnen *pion* op 21 bragt, de zwarte *pion* van 28 nam dan het *paard*, zwarte *pion* van 10 herneemt dien *pion*, witte *koningin* op 12 neemt de *koningin* en geeft *schaak*, zwarte *koning* herneemt de *koningin*, witte *toren* op 60 *schaak*; door welke *zetten* de partij minder spoedig wordt beslist.

10. W. P. op 19, neemt het *paard*.

Z. *D.* op 60, neemt de *koningin* en geeft *schaak*, om daarna den *looper* te kunnen nemen.

11. W. T. op 60, herneemt de *koningin*.

Z. *P.* op 26, neemt den *looper*.

12. W. P. op 10, neemt den *pion*.

Zie deze *positie* op Tabel B. N°. 31, dezelve is voordeelig voor den witten; want nu moet de zwarte zijnen *toren* op 2 brengen, witte *looper* op 11 neemt den *pion*, zwarte *toren* neemt den *pion* op 10 of gaat op 4, witte *toren* op 4, hetzij hij den *toren* daar neemt of dat dezelve op 10 staat, de zwarte is *mat*.

Zoo de zwarte na den *zet* van den witten (*pion* op 10) zijnen *toren* op 4 plaatst, dan neemt de witte *toren* dien en geeft *schaak*, zwarte *koning* herneemt dien *toren*, witte *pion* op 2, wordt *koningin* en geeft *schaak*, waardoor de zwarte de partij moet verliezen, het eenige middel om niet *mat* te worden is dus het *kasteel* op te offeren, en door het opschuiven van den *pion* van 14 op 22 den *koning* eenen weg te banen, hoezeer de zwarte in alle gevallen de partij moet verliezen.

XXIV.

1. W. P. op 38, hij wil daardoor den vijand verhinderen, dat hij den *pion* des *konings* voorbrenge en, zoo wanneer de zwarte 37 niet aanvalt, zijnen *pion* van 53 daar plaatsen, waardoor hij zijn spel zou vrij maken en dat van den vijand insluiten.
   Z. *P.* op 30, bedreigt 37, om den vijand te verhinderen dat hij dit vak bezetten zal, hij zou ook, zonder nadeel eerst *pion* op 28, en daarna op 30 hebben kunnen spelen.
2. W. P. op 35, om daarna zijnen *pion* op 36 te brengen, en den vijand 28 te betwisten. Hij zou ook zijnen *pion* op 36 hebben kunnen spelen, waardoor hij veelligt nog beter spel zou krijgen.
   Z. *P.* op 27, bedreigt 36. Bij deze *positie* worden de *middelpionnen* van beide de partijen terug gehouden.
3. W. P. op 44, om daarna *pion* op 37 te kunnen brengen, en ook om den *looper* op 62 te *demaskeren*.
   Z. *C.* op 22, *dekt* 37.
4. W. C. op 43, om toch meester van 37 te worden.
   Z. *P.* op 20, *dekt* 29 dewijl hij 37 toch niet langer aan den vijand kan betwisten; zijn oogmerk is om op den volgenden *zet pion* van 13 op 29 te brengen.
5. W. P. op 37, de volvoering van het voornemen bij den eersten *zet*.
   Z. *C.* op 19, bedreigt 36, } deze *paarden* staan juist naar
6. W. C. op 46, *dekt* 36, } den regel en zeer doelmatig.
   Z. *P.* op 25, *dekt* den *pion* op 30 en *demaskeert* den *looper* om dien op 15 te brengen, waar hij het *paard* op 43 bedreigt, zoodra als hij het *paard* van 22 verzet.
7. W. P. op 41, *dekt* 34 tegen den sprong van het *paard*, hetwelk daar kon worden geplaatst, en daar zich zou kunnen handhaven, wanneer de zwarte *koningin* 25 bezettede, waardoor 28 zou *gedekt* worden.

Z. *F.* op 15, hij brengt dezen in het spel, en kan nu ook *rokkeren.* Ook zou hij hebben kunnen spelen, *pion* op 29, witte *pion* op 47 om 38 te *dekken* en den *pion* daarop te vervangen, wanneer hij genomen werd. Zoo de witte den *pion* op 29 nam, dan ware 38 voor den zwarten ontoegankelijk, en dit zou dan het spel worden van de *variante* bij den negenden *zet.*

8. W. F. op 52, *dekt* den *koning* en tevens het *paard* op 43, tegen den vermoedelijken aanval van de *koningin*, ook wil hij dien *looper* op de plaats van het *paard* zetten, ten einde het zwarte *paard* het voortrukken te beletten.

Z. *P.* op 29, deze *zet* heeft hij reeds bij den vierden *zet* voorbereid.

9. W. P. op 47, *dekt* 38 om zoo de zwarte den *pion* op 38 neemt, dit vak, door het hernemen, weder te kunnen bezetten. Speelde hij zijnen *pion* op 29, door het nemen van den zwarten *pion*, dan hernam de zwarte *pion* van 20 denzelven, de witte *pion* op 47, zwarte *pion* op 38, witte *pion* van 47 neemt dien *pion*, zwarte *pion* van 29 herneemt denzelven, de witte *looper* van 52 neemt dien *pion*, en de witte heeft eenen *pion* gewonnen, zwarte *looper* op 39, wit *paard* op 28, zwart *paard* van 22 neemt dit *paard*, witte *pion* van 35 herneemt dit *paard*, zwarte *looper* van 15 op 50, en de zwarte heeft nu den verloren *pion* terug gekregen, witte *toren* op 49, zwarte *looper* op 46 neemt het *paard*, witte *koningin* herneemt dien *looper*, zwarte *looper* op 43 *schaak*, en verliest dus geen *tempo* bij het terug gaan, witte *koning* op 60, (zoo hij op 53 ging, verloor hij de *koningin* als de zwarte zijn *paard* op 36 bragt,) zwart *paard* op 36, en de zwarte heeft nu een veel beter spel dan de witte, wiens *middelpionnen* gedeeltelijk verdubbeld, en daarbij van de *vleugelpionnen* zijn afgescheiden.

Z. *D.* op 13, zijn plan vindt men in de *variante* van den volgenden *zet* aangetoond.

10. W. C. op 28, bij elken anderen *zet* zou de zwarte *pion* van 29 den witten op 38 nemen, witte *pion* van 47 herneemt dien, zwarte *pion* van 30 neemt dien van 37, witte *pion* van 44 herneemt dien, zwart *paard* op 36, wit *paard* neemt dit *paard*, zwarte *pion* van 27 herneemt dit *paard*, en wint dus den *pion* op 37, welke de witte niet meer kan *dekken*, als men het spel opmerkzaam beschouwt.

Z. C. op 28, neemt dit *paard.*

11. W. P. van 35 op 28, herneemt dit *paard.*

Z. *C.* op 36.

12. W. C. op 36, neemt dit *paard.*

Z. *P.* van 27 op 36, herneemt dit *paard.*

In deze *positie* zie Tabel B. N°. 32, staat het spel op beiden de zijden even goed.

Hoe zeer het niet moeijelijk zal vallen om de spellen, welke wij tot hiertoe hebben opgegeven, en waarbij de witte den eersten *zet* heeft, des verkiezende, eveneens te spelen, wanneer men aan den zwarten den eersten *zet* toekent, dewijl dit niets anders zoude zijn dan eene verwisseling van de kleur der *stukken*; zoo willen wij toch om eene grootere duidelijkheid daar te stellen, eenige spellen laten volgen waarbij de zwarte den eersten *zet* heeft, doch met andere *zetten* dan de witte, in de voorgaande partijen, gedaan heeft, welke daarbij den eersten *zet* op den witten overdragende, nieuwe veranderingen in het spel zullen opleveren.

XXV.

Vergelijking van dit spel met No. 8, *waarin de zwarte de zelfde* zetten, *doch bij den zaet, doet.*

1. Z. *P.* op 29.
W. P. op 37.
2. Z. *F.* op 27.
W. F. op 35.
} Dezelfde *zetten* als bij No. 1. waar de reden, om welke deze gedaan worden, zijn opgegeven.

3. Z. *D.* op 40, dreigt met de *mat* op 54, en valt tevens 37 aan.

W. D. op 53, *dekt* de *mat* en den *pion* op 37. Zoo hij zijne *koningin* op 46 plaatste, om daardoor met dezelfde *mat* te dreigen, dan zou de zwarte zijn *paard* van 7 op 22 zetten, waardoor niet alleen deze *mat gedekt*, maar ook 37 dubbel bedreigd zou worden, en bij den volgenden *zet* zou hij *rokkeren*. Zoo de witte de bedreigde *mat* met zijnen *pion* op 47 wilde *dekken*, zoude hij eenen grooten misslag doen, want dan neemt de zwarte *koningin* den *pion* op 37 en geeft *schaak*, wat nu de witte ook moge doen, de *toren* op 64 is verloren en niet te redden.

4. Z. *C.* op 22, bedreigt 37.

W. P. op 44, *dekt* 37, of anders plaatst hij zijn *paard* op 43, zwart *paard* op 39, wit *paard* op 48, zwarte *rokkeert*, (of in de plaats van dat, speelt hij zijn *paard* van 2 op 19, witte *looper* op 14 *schaak*, zwarte *koning* neemt den *looper* op 14, witte *koningin* op 35 *schaak*, de *koning* redde zich nu zoo hij best kan, de witte *koningin* neemt den *looper* op 27, heeft eenen *pion* gewonnen en heeft een zeer goed spel,) wit *paard* op 28 bedreigd 11, zwarte *looper* op 20, *dekt* 11, (of anders plaatst hij zijn *paard* op 19, witte *pion* op 43, en daarna neemt hij met zijn *paard* den *pion* op 11, dewijl de zwarte nu niet met zijn

paard op 64 kan komen, om 51 aan te vallen daar zoo hij terstond den *pion* op 11 genomen had, de zwarte het zelfde spel tegen den *toren* op 57 zou hebben gemaakt, wat de witte tegen den *toren* op 1 voornemens is te doen,) witte *pion* op 44, *demaskeert* den *looper*, zwarte *pion* op 19, valt het *paard* op 28 aan, om dat te verjagen dewijl hem het daar zeer hinderlijk is, witte *looper* op 31 bedreigt de *koningin*, zwarte *koningin* op 32, wit *paard* op 45 bedreigt het *paard* op 39; zwarte *pion* op 24, bedreigt den *looper* op 31; dewijl hij het *paard* van 39 niet kan verzetten, zonder zijne *koningin* te verliezen, en ten einde den *looper* te kunnen nemen, wanneer de vijand zijn *paard* neemt, doet hij deze *zet*, witte *looper* op 24, neemt den *pion*, (beter zou hij hier spelen zoo hij, met zijn *paard* het *paard* op 39 name, de zwarte *pion* van 24, neemt den *looper* op 31, en het witte *paard demaskeert* nu de *koningin* en geeft op 22 *schaak*, waardoor de zwarte *koningin* verloren wordt,) zwarte *pion* op 24, neemt den *looper*, wit *paard* neemt het zwarte op 39, zwarte *koning* op 15 om te verhinderen, dat het witte *paard*, op 22 gaande, met den *koning schaak* geve, en tevens de *koningin* bedreige, witte *pion* op 40, om wanneer hij zijn *paard* van 39 verzet, den vijand niet in de gelegenheid te stellen om de *koninginnen* tegen elkander te verruilen, zwarte looper op 13, om denzelven ter verdediging des *konings* te kunnen gebruiken, wit *paard* van 39 op 54.

In deze *positie*, zie Tabel C. N°. 1, is het voordeel aan de zijde van den witten, wiens *stukken* vrij zijn, eenen *pion* meer heeft en ook *rokkeren* kan, terwijl de zwarte *koning* van zijnen *pion* ontbloot is, en dit zijn de gevolgen van den derden *zet*, waarbij de zwarte te spoedig heeft aan gevallen, en zijne *koningin* te spoedig in het spel heeft gebragt.

5. Z. *C.* op 39, bedreigt 54 onmiddellijk en 64 middellijk.

W. C. op 48, *dekt* 54, anders *pion* op 47 bedreigt de *koningin*, zwarte *looper* op 54, neemt den *pion*, *schaak*, witte *koningin* neemt den *looper* op 54, zwart *paard* neemt de *koningin*, witte *pion* neemt de zwarte *koningin* op 40, zwart *paard* neemt den *toren* op 64, witte *koning* op 62, de zwarte spele wat hij wil, witte *koning* op 55, zwarte wat hij wil, witte *koning* neemt het *paard* op 64, waardoor het verlies bij de beide partijen tamelijk gelijk staat.

6. Z. *C.* op 19, om op 36 de *koningin* aan te vallen.

W. P. op 43, *dekt* 36.

7. Z. *P.* op 20, *demaskeert* den *looper*.

W. C. op 52, om naar 46 te gaan en de *koningin* aan te vallen. Speelde hij zijnen *looper* op 31, om de *koningin* aan te vallen, dan zoude de zwarte *koningin* den *pion* op 54 nemen, en *schaak* geven, witte *koningin* herneemt de zwarte, en het zwarte *paard* herneemt de witte *koningin*, waardoor hij eenen *pion* wint. (*)

8. Z. *F.* op 12, ging hij op 21, dan zou de witte *looper* hem nemen, en daarna zijn *paard* op 46 spelen.

W. C. op 46. om de *koningin* aan te vallen.

9. Z. *D.* op 13 of op 32, dan gaat het witte *paard* van 46 op 31, en bedreigt 14 waardoor het eene zeer goede *positie* krijgt.

W. F. op 45, om den aanval op 54 af te wenden, welke het *paard* op 48 noodzaakt te blijven.

10. Z. *F.* op 45, neemt den witten *looper*.

W. P. op 45, herneemt den zwarten *looper*.

(*) Het witte *paard* dat, bij den vijfden *zet*, op 48 is gebragt, schijnt hier wel over het hoofd te worden gezien, daar dit de zwarte *koningin* zou kunnen nemen, als zij op 54 *schaak* geeft.

De Vertaler.

11. Z. *C.* op 25, bedreigt den *looper* op 35, om diens rigting op 14 te verhinderen.
W. C. op 52, *dekt* dien *looper.*
12. Z. *C.* op 35, neemt den *looper.*
W. C. op 55, herneemt dit *paard*, deed hij dit met den *pion* van 44, dan kreeg hij twee verdubbelde *pionnen* en zijn centrum ware dan gebroken.

In deze *positie*, zie Tabel C. N°. 2, staan de beide spellen even goed, zonder eenig overwegend voordeel aan de eene of aan de andere zijde, doch de aanval, van den zwarten, bij den derden *zet*, is verijdeld.

XXVI.

De eerste *zet* eveneens als bij het voorgaande spel.

2. Z. *C.* op 22. Zie N°. 19, waar de witte denzelfden *zet* doet en waar de zwarte zich met eenen tegenaanval verdedigt, terwijl in de *variante* van de voorgaande partij, bij den vierden *zet*, het *paard*, van 58 op 43, 37 *dekt.*
W. P. op 44, wel is waar wordt daardoor de *looper* van 62 *gemaskeerd* doch deze *zet* is evenwel beter, dan *pion* op 46, want dan neemt het zwarte *paard* den *pion* op 37, en laat zich dus door den *pion* van 46 nemen, hetgeen in de gevolge voordeelig voor den zwarten is; zwarte *koningin* op 40, *schaak*, witte *koning* op 53, (of in de plaats dit, *pion* op 47, zwarte *koningin* op 37 neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *koningin* op 53, zwarte *koningin* neemt den *toren* op 64, en moet nu de partij winnen, volgens deszelfs goede stelling en wegens het veroveren van den *toren*,) zwarte *koningin* op 37 neemt den *pion*, *schaak*, witte *koning* op 54, zwarte *looper* op 27, *schaak*, witte *koning* op 49, zwarte *koningin* op 38 *schaak*, witte *koning* op 48, zwarte *pion* op 28, *schaak* met den *looper* van 3, witte *koningin* op 39 om

te *dekken*, zwarte *koningin* op 39 neemt de witte *koningin*, en de zwarte *koning* is *mat*. (*)

3. Z. *F*. op 27, beter zou hij spelen, wanneer hij zijnen *pion* op 28 schoof, zijn plan is om met het *paard* op 39 te gaan, en dus den weg voor de *koningin* te banen, om op 40 *schaak* te geven.

W. P. op 38, wat de zwarte ook mogt spelen, deze *pion* moest hij altijd voorbrengen, om daardoor de gevolgen van den *zet koningin* op 40 te verhoeden, want zoo de zwarte nu met zijn *paard* den *pion* op 37 neemt, kan de witte *pion* van 44 dat *paard* nemen, de zwarte *koningin* op 40 *schaak*, dan gaat de witte *pion* van 55 op 47 en bedreigt de *koningin*, waardoor de aanval is afgeweerd en een *paard* gewonnen.

4. Z. *F*. op 63, neemt het *paard* om daarna den *pion* van 11 op te schuiven, ten einde de *koningin* den weg te openen, om zich op 18 of op 25 te kunnen plaatsen, beter zou hij evenwel spelen zoo hij zijnen *pion* van 12 op 28 speelde, zie de volgende partij.

W. T. op 63, neemt den *looper*.

5. Z. *P*. op 19, volgens het plan.

W. P. op 29, neemt den zwarten en bedreigt het *paard* om, zoo nu de zwarte *koningin* op 18 kwam, geen *tempo* te verliezen, bij het teruggaan van den *toren*.

6. Z. *D*. op 25, *schaak*. Wanneer hij de *koningin* op 18 plaatste, zou hij den *toren* weder naar 64 en dus in zekerheid terug drijven, daar dezelve nu veelligt nog eenmaal met voordeel kan worden aangevallen.

(*) In dit geval zoude wij, met den *pion* van 55 op 39, den *koning dekken*, waardoor het verlies van de *koningin* en de oogenblikkelijke *mat* verhoed zou worden, hoezeer de partij voor den witten altijd slecht staat, dewijl de *koning* reeds zoo ver van zijn aanvankelijk standpunt is verdreven, en er van den witten nog geen *stuk*, hoe genaamd, in werking is.

De Vertaler.

W. C. op 52, om dit *paard* naar 46 te brengen, wanneer de *koningin* den *pion* op 29 neemt.

7\. Z. *D.* op 29, neemt den *pion* die gevaarlijk zou hebben kunnen worden, dewijl hij reeds zoo ver is doorgedrongen, en waardoor hij zijn *paard* op 22 kan laten staan.

W. C. op 46, bedreigt de zwarte *koningin*, geeft zijn *paard* eene goede plaats, *demaskeert* den *looper* van 59, en verbetert zijne *positie* aanmerkelijk.

8\. Z. *D.* op 27, bedreigt den *toren* op 63, om daardoor het *paard* te beletten, dat het zich verplaatst, en om, bij den volgenden *zet*, met de *mat* te bedreigen.

W. P. op 43, om daarna den *pion* van 44 op 36 te kunnen brengen, waardoor hij de *koningin* zou verjagen en daardoor een *tempo* winnen, zijne *middelpionnen* vereenigen en zijnen *looper* op 62 *demaskeren*, zoo hij nu reeds zijnen *pion* op 36 had gebragt, zoude de zwarte *koningin* op 13 gaan, en daarna den *pion* op 37 *forceren*.

9\. Z. *C.* op 39, dreigt met de *mat* op 54.

W. P. op 36, *dekt* de *mat* en valt de *koningin* aan.

10\. Z. *D.* op 15. bedreigt den *pion* op 37.

W. D. op 51, *dekt* 37. Speelde hij zijnen *looper* van 62 op 44, dan nam het zwarte *paard* den *pion* op 56, wit *paard* herneemt dit *paard* op 56, zwarte *koningin* op 40 *schaak*, witte *koning* op 53, zwarte *koningin* op 56 herneemt het *paard* en heeft eenen *pion* gewonnen.

11\. Z. *P.* op 28, om den *pion*, op 37, te nemen, en om den *looper* te *demaskeren*. Speelde hij zijnen *pion* van 14 op 30, dan gaat de witte *pion* van 37 op 29, zwarte *pion* van 12 op 20, (of speelde hij, in de plaats van dit, zijn *paard* van 39 op 22, dan ging de witte *looper* van 59 op 31, zwarte *pion* op 24 om den *looper* te verjagen; witte *looper* neemt het *paard* op 22, zwarte *koningin* herneemt den *looper*, de witte *rokkeert* en heeft zijn

nen *koning* in veiligheid gebragt,) witte *looper* op 31, bedreigt de *koningin*, zwarte *koningin* op 21, (zoo de zwarte zijne *koningin* hier met het *paard* van 39 op 22 wilde *dekken*, dan *rokkeert* de witte, zwarte *pion* van 20 neemt dien op 29, witte *pion* van 36 herneemt dien, en nu moge de zwarte spelen wat hij wil, het *paard* op 22 is altijd verloren,) witte *rokkeert*, zwarte *pion* van 20 neemt dien op 29, (of de *koningin* op 49, witte *pion* op 48, zwarte *koningin* op 57 *schaak*, witte *koning* op 52, de zwarte *koningin* waar zij wil, de witte *pion* van 48 neemt het *paard* op 39;) witte *pion* van 36 herneemt dien op 29, zwart *paard* op 12, om den witten te beletten dat hij met zijnen *toren* op 4 *schaak* geve, (zoo hij in de plaats van dit, *rokkeerde*, witte *toren* op 20, bedreigt de *koningin*, de zwarte *koningin* gaat waar zij wil, de witte *pion* van 56 gaat altijd op 48 om het *paard* op 39 aan te vallen,) witte *toren* op 20 bedreigt de *koningin*, zwarte *koningin* op 49 neemt den *pion*, witte *pion* van 29 op 21. Zie deze *positie* op Tabel C. N°. 3, waarbij de witte een zeer goed spel heeft, wegens het ver vooruit brengen van den *pion* op 21.

W. P. op 29, om denzelven niet te verliezen.

12. Z. *rokkeert*, om zijnen *toren* in het spel te brengen.

W. P. op 48, om het *paard* dat 29 bedreigt, te verdrijven.

13. Z. *C.* op 22, om op 37 weder in het vijandelijke spel in te dringen.

W. F. op 44, *dekt* 37 en bedreigt 16.

In deze *positie*, zie Tabel C. N°. 4, moet de witte trachten om zijnen *looper* van 59 spoedig in het spel te brengen, ten einde te kunnen *rokkeren* en daardoor het *paard* van 22 te verjagen, de *koning* in veiligheid en den *toren* in werkzaamheid te brengen, en zoo mogelijk eenen aanval op 16 te doen.

XXVII.

De drie eerste *zetten* even als in het voorgaande spel.

4. Z. *P.* op 28, deze *zet* is de beste, zoo als het volgende spel van den witten zal bewijzen; hetgeen de zwarte ook verwacht heeft en waarop hij dus zijn plan grondt.

W. P. op 29, neemt den zwarten *pion*. Hij neemt den *pion* des vijandelijken *konings*, brengt eenen *vleugelpion* naar het midden, bedreigt het *paard* op 22 en schijnt aldus in alle opzigten eenen goeden *zet* te hebben gedaan, doch de gevolgen zullen bewijzen dat hij het plan van den vijand niet doorgrondde, en dat hij daarbij moet verliezen. Hij zoude beter spelen, zoo hij den *pion* op 28 nam, zwart *paard* op 59, bedreigt 54, en daarna 64, wit *paard* op 48, *dekt* 54, zwarte *koningin* op 28, neemt den *pion*, witte *pion* op 29 neemt den zwarten, zwarte *koningin* op 29, *schaak*, witte *koningin* op 53, (of in de plaats van dit, de *looper* op 53, zwart *paard* op 45, witte *looper* neemt dit *paard*, zwarte *looper* herneemt den witten *looper*, wit *paard* op 52, zwarte *looper* op 52 *schaak*, witte *koning* neemt den *looper*, zwarte *looper* op 48, neemt het *paard*, witte *pion* op 48, neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 50; de zwarte wint dus eenen *pion*, en eene vrije werking voor de *koningin*,) zwart *paard* op 45, witte *looper* op 45, neemt het *paard*, zwarte *looper* op 45 neemt den *looper*, wit *paard* op 52, zwarte *looper* op 52 neemt het *paard*, witte *koning* neemt den *looper* op 52, zwarte *koningin* neemt de witte op 53, witte *looper* herneemt de *koningin*, zwarte *looper* neemt het *paard* op 48, witte *pion* van 55, herneemt den *looper*.

In deze *positie*, zie Tabel C. N°. 5. staan de beide spellen gelijk; de witte heeft het nadeel van eenen verdubbelden *pion* op de randrij, doch daarentegen kan hij terstond zijnen *toren* in het spel brengen.

5\. Z. *C.* op 37, neemt den *pion* en zet zich *en prise*.
W. *P.* op 37, neemt het *paard* en schijnt dus eenen *officier* te winnen. Speelde hij in de plaats van dit, *pion* op 36, zwarte *koningin* op 40 *schaak*, witte *koning* op 55, (of *pion* op 47, zwart *paard* neemt dien *pion*, witte *pion* van 36, neemt den *looper* op 27, zwart *paard* neemt den *toren* op 64, *schaak* met de *koningin*, witte *koning* op 53, zwarte *koningin* op 54 *schaak*, witte *koning* op 44, zwarte *looper* op 30 *schaak*, witte *koning* op 43, zwarte *koningin* op 27 *schaak*, en nu is het duidelijk te zien, dat de zwarte de partij moet winnen,) zwarte *koningin* op 54 *schaak*, witte *koning* op 44, zwarte *koningin* op 36 *schaak*, witte *koning* op 53, zwarte *looper* op 39 *schaak*, witte *koning* op 61, zwarte *koningin* op 54 *mat*.
6\. Z. *D.* op 40 *schaak*.
W. R. op 52 of op 53. Wanneer hij deze *schaak* dekte, door zijnen *pion* van 55 op 47 te plaatsen dan had dit het verlies des *torens* ten gevolge.
7\. Z. *D.* op 38 *schaak*, zoo de *koning* op 53 is gegaan, dan neemt de *koningin* den *pion* op 37 *schaak*.
W. R. op 43, is de *koning* op 53 gegaan, dan moet hij nu op 52 gaan, en dan is hij *mat* door het plaatsen van de zwarte *koningin* op 45.
8\. Z. *D.* op 37, neemt den *pion*.
W. P. op 41, of *paard* op 46 om 36 te *dekken*, zwarte *koningin* op 34 *schaak*, witte *koning* op 44, zwarte *looper* op 30 *schaak*, witte *koning* op 53, zwarte *koningin* op 37 *schaak*, witte *koning* op 52, zwarte *koningin* op 45 *mat*.
9\. Z. *P.* op 36, *schaak*.
W. R. op 42.
10\. Z. *F.* op 21 *schaak*.
W. P. op 35, om te *dekken*, de witte zou hier ook kunnen spelen: *looper* van 61 op 35, zwarte *looper* op 35 neemt den *looper*, witte *koning* op 35 neemt

den *looper*, zwarte *pion* op 26 *schaak*, witte *koning* neemt dien *pion*, zwarte *pion* op 44, witte *koningin* neemt dien *pion*, zwarte *pion* op 19 *schaak*, witte *koning* neemt den *looper* op 27, zwart *paard* op 12 *schaak*, witte *koning* op 20, zwarte *koningin* op 29 *schaak*, witte *koning* op 19 neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 27 *schaak*, witte *koning* op 10, zwarte *koningin* op 3 *mat*.

In de plaats van dit zou de witte ook zijnen *koning* op 33 kunnen zetten, zwarte *koningin* op 19 *schaak*, witte *koning* op 25, zwarte *pion* op 18 *mat*.

Zoo de witte *koning* in de plaats van, bij den twaalfden *zet*, den *pion* te nemen, den *looper* op 27 nam, dan geeft de zwarte *koningin* op 19 *schaak*, witte *koning* op 34, zwarte *pion* op 25 *schaak*, witte *koning* op 42, zwarte *koningin* op 28 *schaak*, witte *pion* op 35, zwarte *koningin* op 35 neemt den *pion*, *mat*.

Zoo de witte, in de plaats van, bij den dertienden *zet*, den *pion* op 44, met zijne *koningin* te nemen, den *looper* op 27 met zijnen *koning* neemt, dan geeft het zwarte *paard* op 12, *schaak*, witte *koning* op 26, zwarte *toren* op 2 *schaak*, witte *koning* op 17 of 25, zwarte *koningin* op 19 of 28 *schaak*, de witte *koning* ga nu waar hij wil, de zwarte *koningin* gaat op 18 of 26 *mat*.

11. Z. *P*. op 43, neemt den *pion*, dewijl deze van 51 op 35 is gegaan, en aldus *schaak* van den zwarten *pion* is gepasseerd, waardoor de *koning* weder, voor den *looper*, *schaak* staat.

W. R. op 43 neemt den *pion*.

12. Z. *C*. op 19.

W. F. op 44, in de plaats van dit zou de witte zijne *koningin* op 44 kunnen plaatsen, zwarte *looper* op 34 *schaak*, witte *pion* neemt dien *looper*, zwarte *koningin* op 34 neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *koning* op 51, zwart *paard* op 36

schaak, nu moet de witte *koning* op 60 gaan, zwarte *looper* op 42 *schaak*, de witte *koning* kan zich nu niet redden, dus moet de *koningin* den *looper* nemen, welke, of door de *koningin* of door het *paard* van den zwarten, hernomen wordt, en hoezeer de witte dan drie *officieren* van den zwarten heeft genomen, moet de laatstgenoemde de partij winnen. (*)

13. Z. *F.* op 34 *schaak*.
W. P. op 34, neemt den *looper*.
14. Z. *D.* op 34, neemt den *pion* en geeft *schaak*.
W. R. op 51.
15. Z. *F.* op 42 *mat*.

XXVIII.

De twee eerste *zetten* eveneens als in N°. 26.

3. Z. *P.* op 28, deze *zet* is de beste wanneer de vijand zijnen *pion* op 44 heeft gebragt, beiden de *loopers* worden daardoor *gemaskeerd*, de *pion* op 37 wordt daardoor aangevallen en de vijandelijke *middelpionnen* worden daardoor gebroken. Het spel van de voorgaande partij kan alleen dan plaats hebben, wanneer de vijand het plan daarvan niet doorgrondt.
W. P. op 38, dezen zelfden *zet* vindt men in N°. 26. Hier kan evenwel ook zonder nadeel gespeeld worden, *looper* op 31, zwarte *pion* op 37 neemt

(*) Nog meer *varianten*, in deze partij, worden door den Auteur opgegeven, doch dezelve bewijzen alleen dat de zwarte het spel moet winnen, en wanneer de lezer deze partij, zoo als dezelve bij den tienden *zet* staat naauwkeurig nagaat, beproeve hij alle redmiddelen voor den witten, hij zal toch eindelijk moeten toestemmen dat deze het spel moet verliezen.

De Vertaler.

den *pion*, witte *looper* op 22 neemt het *paard* zwarte *koningin* herneemt den *looper* op 22, witte *pion* neemt den zwarten op 37, zwarte *looper* op 27, wit *paard* op 46. Dergelijke *positien* vindt men ook in N°. 7 en N° 8.

4. Z. *P*. op 37, neemt den witten.

W. P. op 29, neemt den zwarten om weder eenen *pion* voor den *koning* te brengen, en tevens het vijandelijke *paard* te bedreigen, en wanneer nu de zwarte *pion* den witten op 44 neemt, dan herneemt de *pion* van 51 dien, waardoor de *middelpionnen* hersteld worden, welke de vijand heeft verloren.

5. Z. *C*. op 39, bedreigt 29.

W. P. op 36, *dekt* 29, en vereenigt zijne *middelpionnen*.

6. Z. *P*. op 45, om daarna met zijn *paard* op 54 te gaan, en den *toren* te veroveren. Hij zoude dezen *pion* op 37 alleen door het brengen van den *pion* van 14 op 30 kunnen ondersteunen, (indien de witte hem vergunde den *pion* van 29 te passeren,) doch daardoor zou hij den *looper* op 3 maskeren, en zoo de witte dan het *paard* met *pion* op 48 aanviel, dan zou hij dit *stuk* niet anders dan op 24 kunnen redden, welk vak voor een *paard* niet voordeelig is.

W. C. op 48, *dekt* 54.

7. Z. *P*. op 27, bedreigt 36. Zoo hij thans met de *koningin* op 40 wilde *schaak* geven, zou de witte zeer veilig zijnen *pion* op 47 kunnen spelen, waardoor hij een *tempo* zou winnen.

W. P. op 28; wilde hij, in de plaats van dezen *zet*, *pion* op 43 spelen om 36 te *dekken*, dan zwart *paard* op 19, waardoor 36 op nieuw bedreigd wordt, witte *looper* op 26, om het *paard* bewegeloos te maken, zwarte *koningin* op 40 *schaak*, witte *koning* op 62, (zoo hij den *koning* met den *pion* van 55 op 47 *dekte*, ware het *paard* op 48

verloren,) zwart *paard* op 54, bedreigt de *koningin* op 60 en den *toren* op 64, witte *koningin* op 61, om den *toren* te redden, zwarte *pion* op 36, (speelde de zwarte hier, in de plaats van den witten *pion* op 36 te nemen, zijnen *looper* op 48 daar bij het witte *paard* nemende, dan nam de witte *looper* den *pion* op 45, zwarte *koningin* op 37, witte *koningin* neemt het *paard* op 54, zwarte *looper* op 55 neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *koningin* neemt dien *looper* en heeft nu een goed spel,) witte *pion* herneemt dien *pion*, zwarte *koningin* op 36 neemt den *pion*, wit *paard* neemt het zwarte op 54, (zoo de witte hier, in de plaats van het *paard* op 54 te nemen, met zijnen *looper* den *pion* op 45 neemt, dan neemt de zwarte *koningin* den *pion* op 50, en heeft een zeer goed spel,) zwarte *pion* herneemt dit *paard*, witte *koningin* neemt den *pion* op 54, zwarte *koningin* op 29 neemt den *pion*.

In deze *positie*, zie Tabel C. N°. 6, heeft de zwarte een zeer goed spel, ten gevolge van den zevenden *zet* van den witten.

8. Z. C. op 29, neemt den *pion*.

W. F. op 26 *schaak*. Zoo hij, in de plaats van dit te spelen, den *pion* op 45 met zijnen *looper* neemt, dan neemt de zwarte *looper* van 3, het *paard* op 48. witte *pion* herneemt dien *looper*, zwarte *koningin*, *schaak* op 40, witte *koning* op 53, (zoo hij hier met zijnen *looper* op 54 *dekt*, dan gaat de zwarte *koningin* op 37, geeft *schaak*, en neemt den *toren* op 64, zwarte *koningin* op 37, witte *toren* op 63, zwarte *koningin* op 46 *schaak*, witte *koning* op 61, zwarte *koningin* op 45 neemt den *looper* en geeft *schaak*, waaruit het verlies van den *toren* op 65 moet volgen.

9. Z. F. op 12, zoo hij hier zijn *paard* op 12 speelt, dan neemt de witte *looper* den *pion* op 45, waar

door dan de zwarte het spel, in de *variante*, van den achtsten *zet*, aangewezen, niet zou kunnen spelen.

W. F. op 12, neemt den *looper* en geeft *schaak*.

10. Z. *C.* op 12, neemt den *looper*.

W. F. op 45, neemt den *pion* volgens het plan van den voorgaanden *zet*.

11. Z. *P.* op 35, *demaskeert* den *looper* op 6, (wilde hij hier met zijnen *koningin* op 40 *schaak* geven, dan zou de witte, met zijn *paard* op 54 te brengen, die *schaak dekken* en tevens de *koningin* beletten van op 37 te gaan.

W. *rokkeert*, om den *koning* voor de mogelijke aanvallen van de zwarte *koningin* te beveiligen, en om den *toren* op de opene rij voor den zwarten *koning* te brengen.

12. Z. *P.* op 26, *dekt* 35.

W. P. op 42. Zie deze *positie* op Tabel C. N°. 7, in dezelve zal aan beide zijden, het goede gevolg afhangen van de meer of min goede plannen die zij ontwerpen, de zwarte moet trachten om den *pion* op 28 te nemen, en de witte moet pogen de *pionnen* op 28 en 35 van het bord te krijgen.

XXIX.

De eerste *zet* even eens als bij N°. 25.

2. Z. *F.* op 27.

W. P. op 38, om den *zet* van de *koningin* op 40 te verhoeden. Zie de *variante* van den derden *zet* in N°. 26.

3. Z. *C.* op 22. } Aanval op en verdediging van 37, waardoor de zelfde *positie* ontstaat

W. P. op 44. } als bij den derden *zet* in N°. 26.

4. Z. *P.* op 20, zijn plan is om te *rokkeren*, waarom hij thans een ander spel speelt, doch hij neemt tevens eene stelling, die hem vergunt, om, zoo de witte *pion* van 38, den zwarten van 29 neemt,

met zijn *paard* weder het spel van N°. 27 te spelen.

W. P. op 43, om de *middelpionnen* te vereenigen.

5. Z. *rokkeert* en doet dit juist in den besten oogenblik, dewijl de vijand nog geene van zijne *officiren* heeft voorgebragt, en ook nog niet de rij van 7 op 49 met zijnen *looper* heeft bezet.

W. C. op 46, om, bij den volgenden *zet*, zoo de zwarte zijn *paard* of *looper* op 39 brengt, met *pion* op 48 te spelen een *tempo* te winnen of, door zijnen *pion* op 36 te brengen, zijne *middelpionnen* te vereenigen. Zoo hij hier zijnen *pion* van 38 op 30 schoof, dan nam het zwarte *paard* den *pion* op 37, de *pion* op 44 herneemt het *paard*, zwarte *koningin* op 40 *schaak*, witte *koning* op 53, zwarte *koningin* op 37 neemt den *pion*, witte *koning* op 52, witte *koningin* op 30, wint drie *middelpionnen* tegen het verlies van een *paard* en heeft des vijands spel, in eene slechte *positie* gebragt.

6. Z. *C.* op 39, bedreigt 54.

W. P. op 36, *dekt* dezen aanval, vereenigt de *middelpionnen* en bedreigt den *looper* op 27.

7. Z. *P.* op 36, neemt den witten.

W. P. op 36, herneemt den zwarten.

8. Z. *F.* op 34, *schaak* om geen *tempo* te verliezen.

W. C. op 43, hij brengt dit *paard* op zijne beste plaats, en wanneer de zwarte het neemt, herneemt hij den *looper* met zijnen *pion* van 50, ten einde ook dezen met de drie andere in verband te brengen; een voordeel dat hij zich door middel van eenen anderen *zet* niet zou kunnen verschaffen.

9. Z. *D.* op 13, bedreigt 37, en verhindert daardoor den witten om het *paard* op 39 aan te vallen.

W. F. op 44, *dekt* 37. Zoo hij thans, tegen den regel, zonder eenig voordeel en zonder daartoe genoodzaakt te zijn, zijnen *pion* op 29 vooruit bragt,

dan zou de zwarte dien met zijnen *pion* van 20 nemen, en zoo de witte dien *pion* herneemt, het zij met den *pion* van 36 of dien van 38, zou de zwarte, in de eerste plaats, zijnen *toren* op 4 en dus op eene opene rij brengen of anders met zijn *paard* op 19 eenen aanval op 29 doen, waarvan de gevolgen voor den witten het verlies van al zijne *middelpionnen* zou zijn. Zoo hij zijnen *toren* op 4 had geplaatst dan zoude hij zijnen *pion* van 11 op 27 brengen en daarna zijn *paard* op 19 welke *zetten* allen nadeellig voor den witten zouden zijn.

10. Z. *F.* op 30, een nieuwe aanval op 37 en waardoor tevens deze *looper* in het spel wordt gebragt, zoo hij dezen aanval wilde doen met zijnen *pion* van 14 op 30 te schuiven dan gaf de witte *koningin* op 42 *schaak* en nam daarna den *looper* op 34.

W. D. op 53, dekt 37.

11. Z. *T.* op 5, hij offert hier oogschijnlijk eenen officier op, doch door het volgende spel krijgt hij dien evenwel terug, waarbij hij nog, aan zijnen *toren*, eene opene rij, voor den vijandelijken *koning*, opent.

W. P. op 30, neemt den zwarten *looper*.

12. Z. *D.* op 12 en valt aldus, met zijnen *toren* de witte *koningin* en tevens den *koning* aan.

W. C. op 29; zoo hij zich, met zijnen *looper*, op 37, wilde *dekken* dan zou hij dien verliezen; want de zwarte neemt dien met zijnen *toren*, nadat hij eerst dit *stuk*, met zijnen *pion* op 28, heeft aangevallen en het *padrd*, op 43, met zijnen *looper* van 34 heeft genomen, en daarbij den *pion* op 30 met zijne *koningin* heeft weggenomen.

13. Z. *P.* op 29, neemt het *paard*.

W. P. van 36 op 29, herneemt dien *pion*; zoo hij wilde spelen: *koningin* op 39, om het zwarte *paard* te nemen, dan nam de zwarte *pion* van 29, den witten op 36, tevens met zijnen *toren*, aan den *koning*, *schaak* gevende, de witte *koning* moet dan zich

redden waardoor de zwarte *pion* van 36 gelegenheid krijgt om het vijandelijke *paard* op 43 te nemen en een zeer groot voordeel te behalen. (*)

14. Z. *C.* op 19, *demaskeert* den *toren* op 1, brengt daardoor weder een *stuk* in het spel om, zoo wanneer de witte zijnen *koning* niet verplaatst, met zijn *paard* op 29 te gaan, den *pion* te nemen en den aanval weder te hernieuwen.

W. *rokkeert* en maakt zich het gewonnen *tempo* ten nutte, om den *koning* in veiligheid te brengen.

15. Z. *F.* op 27 *schaak*.

W. R. op 64.

16. Z. *C.* op 54 *schaak*.

W. T. op 54, neemt het *paard*.

17. Z. *F.* op 54, neemt den *toren*, zijnde dit het plan bij den vijftienden *zet* geweest.

Zie deze *positie* op Tabel C. N°. 8. Zoo de witte den zwarten *looper* op 54 neemt, dan verliest hij zijnen *looper* op 44, en zijnen *pion* op 30. Beter zou hij spelen, zoo hij zijnen *looper* van 59 op 45 plaatste, om den zwarten *looper* uit zijn spel te verdrijven, en zijnen *toren* te *demaskeren*. Het spel van den zwarten vordert, daarentegen, om zich van de drie vooruit gebragte *pions* te ontdoen, door die te nemen.

(*) Waarom de Auteur hier den *pion* van 36, den vijandelijken *pion* laat nemen, begrijpen wij niet, beter ware het onzes inziens, zoo hij daartoe den *pion* van 38 gebruikte, hierdoor zou de witte eenen verdubbelden *pion* voorbrengen, denzelven in het centrum plaatsen en met zijne andere *pionnen* verbinden, waarna hij, met zijne *koningin*, het *paard* op 39 zou kunnen nemen, of *rokkeren* of den *pion* op 29 met zijnen *looper* van 59 *dekken*, al naar mate de *zet*, welke de zwarte nu doen moet, tot het een of ander aanleiding geeft. Het komt ons voor, dat het spel van den witten daardoor aanmerkelijk zou verbeteren.

De Vertaler.

XXX.

De drie eerste *zetten* even eens als bij N°. 28.

4. Z. *P.* op 38, neemt den witten *pion*,
W. P. op 29, om dien niet te verliezen, dewijl de vijand hem anders zou nemen en hij denzelven niet kan *dekken*; ook heeft hij daarbij het oogmerk om den *pion* op 38, met zijnen *looper* te hernemen.

5. Z. *C.* op op 39, bedreigt den *pion* op 29.
W. F. op 38, neemt den *pion* en *dekt* 29.

6. Z. *P.* op 31, bedreigt den *looper* op 38, om, zoo deze op 59 terug gaat, eenen *pion*, dien op 29, te winnen. Hij zou evenwel beter spelen, zoo hij zijnen *pion* van 28 op 36 schoof, dewijl hij daardoor het vooruit brengen van den witten *pion* van 44 zou beletten.
W. F. op 47, om 29 *gedekt* te houden.

7. Z. *F.* op 27, om daarna het *paard* op 45 te brengen.
W. P. op 43, om daarna den *pion* van 44 op 36 te kunnen schuiven. Zoo hij thans wil spelen: *pion* van 44 op 36, dan ging het zwarte *paard* op 45, witte *koningin* op 53, zwarte *looper* op 36, en neemt den *pion*.

8. Z. *C.* op 45, bedreigt de *koningin* en valt daardoor in het vijandelijke spel.
W. D. op 53, om, zoo de zwarte den *looper* op 62 wilde nemen, niet genoodzaakt te zijn om het *paard* met zijnen *koning* te hernemen, en daardoor de vrijheid van *rokkeren* te verliezen; ook blijft hij daardoor 51 tegen den aanval van dit *paard dekken*.

9. Z. *P.* op 36, *dekt* het *paard* op 45, en zoude zoo de witte dien *pion* neemt, met zijnen *looper* des vijands *middelpionnen isoleren*, en daarbij den *pion* op 50 aanvallen.
W. F. op 54, om het *paard* op 45 te nemen, en

dan zijnen *pion* op 36 te brengen, door het nemen van den zwarten *pion*.

10\. Z. *C.* op 30. Zoo hij hier wilde spelen: *paard* van 2 op 19, dan nam de witte *looper* het *paard* op 45, zwarte *pion* van 36 herneemt dien *looper*, witte *pion* van 44 op 36, zwarte *looper* op 18, witte *koningin* op 45 neemt den *pion*. (Of zoo hij met zijn *paard* den *looper* op 62 nam, dan nam de witte *koning* het *paard*, zwart *paard* op 19, witte *pion* op 36, zwart *paard* van 19 op 36 neemt den *pion*, witte *looper* op 36 neemt het *paard*, zwarte *looper* herneemt den *looper* op 36, wit *paard* op 43, zwarte *looper* op 43 neemt het *paard*, witte *pion* van 50 herneemt dien *looper*, en kan nu zijne *middelpionen* weder vereenigen.)

W. C. op 46, bedreigt 36; speelde hij zijnen *pion* op 39, dan ging het zwarte *paard* op 24, witte *pion* op 48, om den *pion* op 39 te *dekken*, zwart *paard* op 19, wit *paard* op 46, zwarte *koningin* op 13, om daarna te *rokkeren*, den *toren* op 5 te brengen, en 29 aan te vallen.

11\. Z. *P.* op 39, bedreigt het *paard* op 46 ten einde den witten te noodzaken om den *pion* op 36 te nemen het geen hij reeds bij den negende *zet* poogde te bewerken.

W. C. op 36, neemt den *pion*.

12\. Z. *C.* op 36, herneemt het *paard*.

W. P. op 36, herneemt het zwarte *paard*.

13\. Z. *F.* op 36, herneemt den *pion*.

W. C. op 43. In deze *positie*, zie Tabel C. N°. 9, moet de witte trachten zijnen *pion* van 44 op 36 te brengen, de zwarte moet daar en tegen de vereeniging dezer *middelpionnen*, door afruiling van eenen derzelver, tegen zijnen *pion* van 11 of van 14, pogen te beletten; tot beide deze oogmerken kunnen van wederzijden onderscheidene plannen gemaakt worden; evenwel staat het spel van den zwarten beter dan dat van de witten.

XXXI.

De eerste *zet* eveneens als bij N°. 25.

2. Z. *P.* op 19. Hij wil daarna zijnen *pion* op 28 brengen of zijnen *looper* op 27, om met zijne *koningin* op 18, eenen aanval, op 54, maken.

W. P. op 36, verhindert dit laatste plan.

3. Z. *P.* op 36, neemt den *pion*; zoo hij zijnen *pion* op 22 schoof, zou hij zijn *paard maskeren.* Speelde hij zijnen *pion* van 12 op 28 dan ging de witte *pion* op 29 en als de zwarte dan den *pion* op 37 neemt ruilt de witte de *koninginnen*, waardoor de zwarte een *tempo* verliest.

W. *D.* op 36, neemt den *pion.*

4. Z. *P.* op 20, *demaskeert* den *looper* op 3, om den volgenden *zet* voor te bereiden.

W. P. op 38, om, dewijl hij het plan van den zwarten doorgrondt, den *pion* op 37 te ondersteunen.

5. Z. *P.* op 30, om des vijands *pion*, op 37, te nemen of om dien van zijne rij af te brengen.

W. P. op 29, om, zoo de zwarte dien neemt, de *koninginnen* te kunnen ruilen en den *pion* van 38 weder in het midden te kunnen brengen, waardoor hij des vijands *middelpionnen* vernietigt en eenen van de zijnen, in het *centrum*, behoudt.

6. Z. *D.* op 11, om, met den *pion*, van 20, den *pion* op 29 te nemen en daardoor zijnen *looper*, op 6, te *demaskeren*

W. F. op 35, hij bezet de rij van 7 op 49 en houdt daardoor den *looper* op 3 terug, dewijl de *looper* op 6 vrij wordt.

7. Z. *P.* op 29, neemt den *pion*, volgens het plan van den zesden *zet.* Wilde hij dien *pion* op 28 schuiven, om den *looper* op 35 aan te vallen, dan behield de witte zijne twee *middelpionnen.*

W. P. op 29, neemt den zwarten *pion.*

8. Z. *P.* op 26, om den vijandelijken *looper* van deze rij te verjagen.

W. F. op 42, om zijne rigting op 14 en op 7 te behouden.

9. Z. *P.* op 25, om den *looper* op 33 te vervolgen.

W. P, op 41, om den *looper* op 49 te kunnen plaatsen wanneer deze bedreigd wordt.

10. Z. *C.* op 17, om met den *pion*, van 27, de *koningin* te kunnen aanvallen, of wel met den *looper* van 6

W. C. op 46, dekt 29, dewijl hij den volgenden *zet*, des vijands, voorziet.

11. Z. *F.* op 27, bedreigt de *koningin* op 36.

W. D. op 44.

12. Z. *C.* op 13, *demaskeert* den *toren* om te kunnen *rokkeren*.

W. F. op 45, hij wil *rokkeren* en daarom eerst den vijandelijken *looper*, van 27, verdrijven.

13. Z. *P.* op 24, om als hij *gerokkeerd* heeft, zijnen *pion* op 31 te kunnen brengen en vervolgens zijnen *pion* van 30 op 38 te schuiven.

W. C. op 52, om den *toren* te *demaskeren*.

14. Z. *F.* op 45, neemt den *looper* om den *pion*, op 19, vrij te maken en om vervolgens denzelven op 27 en 35 te brengen ten einde den *looper* op 42 te *maskeren*.

W. D. op 45, neemt den *looper*.

15. Z. *P.* op 27.

W. *rokkeert* op 63, volgens het plan van den 12den *zet*.

16. Z. *P.* op 35, volgens het plan van den 14den *zet*.

W. F. op 49.

17. Z. *rokkeert*.

In deze *positie*, Tabel C. N°. 10, staan de beide partijen nagenoeg even voordeelig. De witte moet trachten den *pion*, op 29, te behouden en de zwarte moet alles aanwenden om dien te nemen. Dewijl deze *pion* *geïsoleerd* is, zal dit den zwarte niet moeijelijk vallen.

XXXII.

1. Z. *P.* op 27, om het *paard* te kunnen uitbrengen, zonder dezen *pion* te *maskeren* en om 36 te bedreigen.

W. P. 37, of wel *pion* op 35, zwart *paard* op 19, witte *pion* op 37, zwarte *pion* op 21, wit *paard* op 43 en bedreigt 28, zwart *paard* op 22, witte *pion* op 38, wegens den zesden *zet*, zwarte *pion* op 28, witte *pion* van 35 neemt den zwarten *pion* op 28, zwarte *pion* van 21 herneemt dien *pion*, witte *pion* op 29, zwart *paard* op 39, wit *paard* op 46, zwarte *looper* op 13, witte *looper* op 44, zwarte *pion* op 22, witte *pion* op 22, neemt den *pion* zwart *paard* op 22, herneemt den *pion* en nu staat het spel gelijk, zie Tabel C. N°. 11.

2. Z. *C.* op 19, belet den witten, zijnen *pion* op 36 te brengen.

W. P. op 38, om wanneer de vijand zijnen *pion* op 28 schuift den *pion* van 37 op 29 te kunnen brengen.

3. Z. *P.* op 21 om de *konigin* en den *looper* te *demaskeren* en den *pion* op 28 te kunnen brengen; speelde hij zijnen *pion* op 29, dan zou de witte zijnen *pion* op 44 schuiven, want zoo hij den *pion* op 29 nam, of den zijnen op 30 plaatste, dan zou de zwarte *konigin* op 40 *schaak* geven en daarna den *pion* op 37 nemen.

W. P. op 43, om daarna zijnen *pion* op 36 te brengen, en om de *koningin* den weg naar 42 te banen als mede om 34 en 36 tegen het *paard* te verdedigen.

4. Z. *P.* op 28, dekt 35.

W. P. op 29, dit was reeds, bij den tweeden *zet*, voorbereid.

5. Z. *C.* op 24, om spoedig te kunnen *rokkeren*.

W. C. op 46, om dit *stuk* op de voordeeligste plaats te zetten en ook den weg tot *rokkeren* te openen

6. Z. *F.* op 13.

W. F. op 26, om te kunnen *rokkeren*.

7. Z. *F.* op 12, wint daardoor een *tempo*, waarvan hij gebruik wil maken om te *rokkeren*.

W. F. op 33, zoo hij nu wilde *rokkeren*, dan speelde de zwarte zijn *paard* op 29 en nam den *pion*, witte *looper* op 12 neemt den *looper* en geeft *schaak*. Zwart *paard* op 12 herneemt dien *looper* en heeft eenen *pion* gewonnen, of zoo de witte het *paard* op 29 herneemt, dan neemt de zwarte *looper* van 12 den witten op 26 en de zwarte heeft dus eenen *pion* gewonnen.

8. Z. *Rokkeert.*

W. *Rokkeert.*

In deze *positie* zie Tabel C. N°. 12 staan de beide spellen volkomen gelijk, zonder dat de eene eenig voordeel boven den anderen behaald heeft.

XXXIII.

Vergelijk dit spel met N°. 24 waar de witte denzelfden eersten *zet* doet.

1. Z. *P.* op 30,
W. P. op 36,

} Deze beide *zetten* worden in het voorgaande spel aan de tegenovergestelde zijde van het bord gedaan, doch dezelve geschieden hier met hetzelfde oogmerk.

2. Z. *C.* op 22, opdat de witte zijnen *pion* niet op 37 zou brengen.

W. P. op 35, om twee *pionnen* te vereenigen en het *paard* op 43 te kunnen brengen zonder den *pion* in te sluiten.

3. Z. *P.* op 21, *demaskeert* den *looper* van 6.

W. C. op 43.

4. Z. *F.* op 34.
W. F. op 52.

} beide om te kunnen *rokkeren*.

5. Z. *rokkeert.*

W. D. op 42, bedreigt den *looper* op 34 onmiddelijk en heeft eenen middelijken aanval op den *koning* waar door hij een *tempo* wint, en aldus, zonder tijdverlies, kan *rokkeren*.

6\. Z. *F.* op 25. Hij zou hier ook den *looper* kunnen *dekken* als hij zijnen *pion* op 25 schoof, doch dit zou hem niet baten dewijl de witte dan zijnen *pion* op 41 zou plaatsen en daardoor den *looper* verjagen.

W. *rokkeert.*

7\. Z. *P.* op 19, om den *looper* van 25 eenen terugtogt te openen, dewijl deze, op de plaats waar hij staat, geen nut kan doen.

W. P. op 46, zijn plan is om den *pion* op 21 deze positie te doen verlaten.

8\. Z. *P.* op 20, *demaskeert* den *looper* en het *paard* op 3 en 2.

W. C. op 48, vervolging van het plan van den zevenden *zet.*

9\. Z. *F.* op 11, om dit *stuk* zoodra als de *pion* van 20 vooruit geschoven wordt, met voordeel te kunnen gebruiken.

W. C. op 54, om den volgenden *zet* te kunnen doen.

10\. Z. *C.* op 12, ten einde het *paard* op 22 te kunnen aflossen.

W. P. op 39. Zoo de zwarte dien *pion* niet neemt dan neemt de witte den *pion* op 30 en bereikt daarmede zijn doel van den zevenden *zet.*

11\. Z. *P.* op 39, neemt den *pion* en verijdelt daardoor het plan zijns vijands.

W. P. op 39, herneemt dien *pion* en wil daarna zijnen *pion* op 37 brengen ter vereeniging der *middelpionnen* en om den aanval op 21 voort te *zetten.*

12\. Z. *P.* 28, *demaskeert* den *looper* en *dekt* 37 alsmede 21.

W. F. op 31, om, zoo de zwarte zijne *koningin* laat staan, zijnen *pion* op 37 te brengen en dan den *pion* op 28 te nemen, ten einde eenen aanval, met zijne *koningin*, op den zwarten *koning* te openen.

13\. Z. *D.* op 5, maakt daardoor zijn *paard* vrij en opent zich eenen uitgang naar 23 om 31 en 37 aan te vallen.

W. P. op 37.

In deze *positie*, Tabel C. N°. 13, is er voor geene van

de beide partijen eenig voordeel, doch de spellen staan zoodanig, dat van beide zijden met de uiterste omzigtigheid gespeeld moet worden om geen nadeel te lijden. Zoo thans de zwarte zijne *koningin* op 25 of zijnen *pion* op 29 speelt, om den *looper* te verjagen, dan neemt die *looper* het *paard* op 22 en vervolgens den *pion* op 28, met zijnen *pion* van 35 waardoor hij eenen *pion* wint en tevens zich eenen aanval op den *koning* opent.

XXXIV.

Bij deze partij veronderstelt men dat het Italiaansche rokkeren is aangenomen.

1. W. P. op 37.
   Z. *P.* op 29.
2. W. F. op 35.
   Z. *F.* op 27.
3. W. D. op 32, zoo hij dezen *zet* in de plaats van den tweeden had gedaan, dan zou de zwarte zijn *paard* op 22 hebben gebragt. Witte *koningin* op 29 *schaak*, zwarte *looper* op 13, witte *pion* op 36, zwarte *rokkeert*, (de *koning* op 8 en de *toren* op 5) en heeft dan een voordeelig spel.
   Z. *D.* op 13, *dekt* den *pion* op 29, dien de vijand anders zou nemen en tevens verhoedt hij de *mat* op 14.
4. W. C. op 46. Zoo hij hier zijn andere *paard* op 43 speelde om daarna op 28 te gaan en eenen aanval op de *koningin* en op den *pion* op 11 te doen, dan ging het zwarte *paard* op 22, de witte *koningin* op 81, zwarte *pion* op 19 en geeft daardoor oogenschijnlijk den *pion* op 15 verloren, witte *koningin* neemt dien *pion*, het plan des vijands niet ziende denkt hij eenen *pion* te winnen, zwarte *toren* op 8, witte *koningin* op 24, zwarte *looper* op 54 *schaak*, witte *koning* neemt den *looper* op 54 en nu gaat het zwarte *paard* op 39 geeft *schaak*

en neemt de *koningin*. Doch zoo de witte *koning* den *looper* niet neemt dan neemt, hij met zijn *paard* den *pion* op 37, *dekt* den *looper* en wint twee *pionnen* (*) of hij gaat met zijne *koningin* op 27, *dekt* zijnen eigen *looper* en bedreigt dien des vijands op 35.

Z. *P.* op 20, *dekt* 29.

5. W. C. op 31.

Z. *C.* op 22, bedreigt de *koningin* en *dekt* 16,

6. W. D. op 14, neemt den *pion* en geeft *schaak*.

Z. *D.* op 14, neemt de *koningin*.

7. W. F. op 14, herneemt de *koningin* en geeft *schaak*.

Z. *R.* op 13.

8. W. F. op 42.

Z. *P.* op 24, bedreigt het *paard* op 31.

In deze *positie* Tabel C N°. 14 staan de beide partijen gelijk want de *pion* die de zwarte verloren heeft neemt hij terug op 37.

XXXV.

De twee eerste *zetten* even als in N°. 11.

Rokkeren als bij het voorgaande spel.

3. W. C. op 43, *dekt* den *pion* op 37, deed hij dit met zijnen *pion* op 44 te brengen, dan speelde de zwarte zijnen *pion* op 19, wit *paard* op 46, (of witte *looper* op 31, zwarte *looper* op 27, wit *paard* op 43, zwarte *koningin* op 18,) zwarte *pion* op 28, witte *pion* op 28, neemt den *pion*, zwarte *pion* van 19 herneemt dien *pion*.

In beide deze gevallen staat het spel van den zwarten voordeeliger dan dat van den witten.

Z. *F.* op 27, of *paard* op 37 neemt den *pion*, wit *paard* herneemt dit *paard*, zwarte *pion* op 28,

(*) Het *paard* op 43, zou dezen *zet* beletten of het vijandelijke *paard* op 37 nemen, waardoor de zwarte een *officier* tegen twee *pionnen* zou verliezen. De Vertaler.

witte *looper* neemt den *pion*, (of *looper* op 44, zwarte *pion* op 57, neemt het *paard*, witte *looper* op 57 neemt den *pion*, zwarte *looper* op 27, wit *paard* op 46, zwarte *pion* op 50, wit *paard* op 29, (om den vijand uit te lokken dat hij den *looper* op 57 neme, dewijl de witte als dan met zijne *koningin* op 52 *schaak* geeft, zwarte *pion* op 25, wit *paard* op 23 neemt den *pion* en daardoor krijgt de witte een zeer goed spel, dewijl de *toren* en de *looper* van den zwarten *en prise* staan en de *koning* door een bedekt *schaak* wordt bedreigd,) zwarte *koningin* op 40, witte *koningin* op 53, zwarte *pion* op 27 neemt den *looper* en wint dus eenen *officier*.) Zwarte *koningin* op 28, neemt den *looper*, witte *pion* op 44 (dit is beter dan de *koningin* op 46, wegens de gevolgen van den *zet* van den zwarten;) zwarte *pion* op 30, waardoor hij, of het *paard* op 57, of den *pion* op 55 moet winnen.

4. W. C op 46, bedreigt den *pion* op 29.

Z. *D.* op 13, dekt 29. Of *paard* op 39, (of *pion* op 20, witte *rokkeert*, zwarte *rokkeert*, (de *koning* op 8, en de *toren* op 6, om den *koning* uit de rigting des *loopers* van 35 te brengen,) wit *paard* op 31, zwart *paard* op 39, wit *paard* op 14, *schaak*, zwarte *toren* op 14, neemt het *paard*, witte *looper* op 14 neemt den *toren*, zwarte *koningin* op 40, witte *pion* op 48, (anders is het *mat* met de *koningin* op 56,) zwarte *looper* op 54, neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *toren* neemt den *looper*, zwarte *koningin* neemt den *toren*, *schaak* en heeft een zeer goed spel.) Witte *rokkeert* om 54 te *dekken*, zwarte *pion* op 19, witte *pion* op 48, zwarte *pion* op 32, witte *pion* op 44, (zoo hij met zijn *pion*, het *paard* op 3 nam dan zou de zwarte *pion* dien *pion* hernemen. Het witte *paard* moest zich dan verplaatsen of op 61 of op 56 of op waar het anders wil, de zwar-

te *koningin* gaat op 40 en heeft een zeer goed spel.)

5. W. *C.* op 31, bedreigt 14.
Z. *F.* op 54, neemt den *pion* en geeft *schaak*.
6. W. R. op 54, neemt den *looper*. Zoo hij den *looper* niet nam, dan zou de zwarte *rokkeren* en daardoor eene zeer goede stelling hebben zoo als in de tweede *variante* wordt aangeduid.
Z. *D.* op 27, *schaak* en bedreigt den *looper* op 35.
7. W. P. op 36.
Z. *D.* op 35, neemt den *looper*.
8. W. P. op 29, neemt den *pion* dewijl hij anders zou genomen worden.
Z. *D.* op 27, *schaak*.
9. W. F. op 45
Z. *D.* op 29, neemt den *pion*.
10. W. D. op 36.
Z. *Rokkeert* (*koning* op 7 en *toren* op 5.)

In deze *positie* Tabel C N° 15 heeft de zwarte meer de gelegenheid om met voordeel aan te vallen dan de witte. Zoo als bij voorbeeld met den *pion* op 24 waar door de witte den *pion* op 37 zou verliezen of met zijn *paard* op 39 *schaak*.

XXXVI

De eerste *zet* even eens als in N° 1.
Rokkeren als in het voorgaande spel.

2. W. C. op 46, } aanval op en verdediging van den
Z. C. op 19, } *pion* op 29.
3. W. F. op 55, } het doelmatige van deze *zetten* is
Z. F. op 27, } reeds meermalen betoogd.
4. W. *rokkeert* (den *koning* op 64 en den *toren* op 62 waardoor hij den *koning* in veiligheid stelt voor den *looper* op 27.)
Z. *C.* op 22, bedreigt 37.
5. W. C. op 31, *dekt* 37, bedreigt 14, en *demaskeert* den *pion* op 54.

Z. *rokkeert* op de gewone wijze. Zoo hij hier met zijnen *koning* op 8 ging dan zou de witte den *pion* op 14 kunnen nemen, namelijk met den *looper* van 35, welke de zwarte niet anders dan met zijnen *toren* zou kunnen terug nemen, die dan weder door het *paard* van 31 zou worden genomen, waardoor aan den *koning* en aan de *koningin* tegelijk wordt *schaak* gegeven, het geen het onvermijdelijk verlies van de *koningin* ten gevolge zou hebben nu *dekt* hij 14 met zijnen *toren* en met zijnen *koning*, zoodat de witte niet anders, dan met verlies, den *pion* op dat vak zou kunnen nemen.

6. W. P. op 38. Hij wil, zoo de zwarte dien *pion* neemt, den *pion* met zijnen *toren* hernemen en daar door den *toren* op 6 noodzaken van daar te blijven. Speelde hij *pion* op 43, dan ging de zwarte *pion* op 24 om het *paard* te verjagen en op den volgenden *zet*, den *pion* op 37 te nemen. Speelde den witten *pion* op 44 om den *pion* op 37 te dekken dan ging het zwarte *paard* op 25 om den *looper* van 35 te verjagen.

Z. *P*. op 28, ten einde den *looper* aan te vallen. Indien hij thans wilde spelen *pion* op 24, dan nam het witte *paard* den *pion* op 14. Zwarte *toren* herneemt het *paard*, witte *looper* herneemt den *toren*, zwarte *koning* herneemt den *looper*, witte *pion* op 29 neemt den *pion*, zwart *paard* van 19 herneemt dien *pion*, witte *koningin* op 32 *schaak*, zwarte *koning* op 21, witte *koningin* op 48 *schaak*, zwarte *koning* op 20, witte *pion* op 43, om zijnen *pion* op 36 te brengen en aldus het *paard* of den *looper* te nemen, zwarte *looper* op 18 om geen *stuk* te verliezen, witte *pion* op 36, zwart *paard* op 14, witte *pion* op 29 *schaak* en heeft nu een zeer goed spel.

7. W. P. op 28, neemt den *pion*, zoo hij wilde spelen *pion* op 29, neemt den *pion*, dan ging het zwar-

te *paard* op 39, ten einde bij den volgenden *zet* op 54 *schaak* te geven, waardoor hij den *toren* noodzaakt dit *paard* te nemen, waarna de *looper* van 27 den *toren* herneemt. Of zoo de witte zijn *paard*, ter dekking van 54, op 48 speelt dan neemt hij den *looper* op 36.

Z. *C.* op 28, herneemt den *pion*.

8. W. F. op 28, neemt het *paard*; nam hij den *pion* op 29 dan ging de zwarte *koningin* op 31 en nam het *paard*, witte *looper* op 28 neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 29 neemt den *pion*, witte *looper* op 19 neemt het *paard*, zwarte *looper* op 10 bedreigt met de *mat*, witte *pion* op 47 zwarte *pion* op 19 neemt den *looper* en nu heeft de zwarte eene betere *positie* dan de witten.

Z. *D.* op 28, neemt den *looper*.

9. W. C. op 43, bedreigt de *koningin* op 28.

Z. *D.* op 4.

10. W. C. van 43, op 37 bedreigt den *looper* op 27.

Z. *F.* op 15.

11. W. D. op 32, bedreigt 16, en aldus den *koning* met de *mat*.

Z. *F.* op 30 dekt 16.

In deze *positie* zie Tabel C. N°. 16 staan de beide spellen even goed.

XXXVII.

De drie eerste *zetten* als in de voorgaande partij *rokkeren als in* N°. 34.

4. W. *Rokkeert, koning* op 63 en *toren* op 61, om dit *stuk* tegenover den vijandelijken *koning* te brengen. Zoo hij zijnen *koning* thans op 64 plaatste dan zou hij den *pion* op 54 verliezen.

Z. *P.* op 20, daar hij eenen nieuwen aanval op 29 verwacht, dekt hij dien *pion*.

5. W. P. op 43, om door zijnen *pion* op 36 te plaatsen, eenen aanval op den *looper* te doen.

Z. *C.* op 22, om te kunnen *rokkeren.*

6. W. P. op 36; speelde hij nu zijn *paard* op 51, dan nam de zwarte *looper* den *pion* op 54 en gaf *schaak*, witte *koning* neemt den *looper* op 54, zwart *paard* op 39, *schaak*, witte *koning* op 63, zwarte *koningin* op 31 neemt het *paard* en heeft eenen *pion* gewonnen.

Of speelde hij *pion* op 44, dan ging het zwarte *paard* op 39, witte *toren* op 62, zwarte *rokkeert*, de *koning* op 8 en de *toren* op 6, wit *paard* op 51, zwarte *pion* op 30, wit *paard* op 14 *schaak*, of *pion* op 48, zwarte *pion* op 38. Beide *positiën* veroorzaken nu een zeer ingewikkeld spel, zwarte *toren* op 14 neemt het *paard*, witte *looper* op 14 neemt den *toren*, zwarte *koningin* op 40.

Z. *F.* op 18; zoo hij den *pion* op 36, met den zijnen van 29, nam zou hem dit nadeelig kunnen zijn, wegens den *toren*, op 61.

7. W. P. op 29, neemt den *pion.*

Z. *C.* op 39, om met den *looper* van 18 eenen aanval op 54 en 61 te doen.

8. W. T. op 53, *dekt* 54, zonder zijne rigting op 5 te verliezen. Speelde hij thans zijnen *looper* op 31 dan gaf de *looper* van 18, op 54 *schaak* terwijl hij den *pion* nam, witte *koning* op 64, zwarte *looper* op 61 neemt den *toren*, witte *looper* op 4, neemt de *koningin*, (of witte *koningin* op 61 neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 12.) Zwart *paard* op 54 *schaak*, witte *koning* op 63, zwart *paard* op 60 neemt de *koningin.*

In beide deze gevallen wint de zwarte eenen *toren*, tegen eenen *looper.*

Ook zoude de witte hier kunnen spelen: *looper* op 45, zwart *paard* van 19 op 29, neemt den *pion* en dan staan de partijen gelijk.

Z. *C.* van 19, op 29 neemt den *pion.*

In deze *positie* zie Tabel C. N° 17 staan beide de spellen even voordeelig en kunnen eene zeer ingewikkelde

partij veroorzaken, dewijl beide in de gelegenheid zijn om onderscheidene plannen te maken, onderscheidene aanvallen te doen en die ook af te keeren.

XXXVIII.

De eerste *zet* even als in N° 1.
Rokkeren als in de voorgaande partij.

2. W. C. 46.
Z. *C.* op 19. Of *looper* op 27, wit *paard* op 29 neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 13, witte *pion* op 36, zwarte *pion* op 20, witte *pion* op 27 neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 29, neemt het *paard*, wit *paard* op 43, zwarte *koningin* op 27 neemt den *pion* waardoor het verlies aan beide zijden gelijk staat.

3. W. F. op 26, om het *paard* van 19 te verjagen, en dan den *pion* op 29 te nemen.
Z. *P.* op 17. Of *looper* op 27, witte *looper* op 19; neemt het *paard*, zwarte *pion* van 12 op 19 neemt den *looper*, wit *paard* op 29 neemt den *pion*, zwarte *looper* op 54, neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *koningin* neemt den *looper* op 54, zwarte *koningin* op 36 *schaak*, witte *koning* op 62, zwarte *koningin* op 29 neemt het *paard* en daardoor staan de partijen weder gelijk. De witte heeft het verlies ondergaan dat hij niet meer kan *rokkeren* en bovendien is de *positie* van den zwarten oneindig beter dan die van zijnen vijand.

4. W. F. op 19, neemt het *paard*.
Z. *P.* van 12, op 19, herneemt den *looper* om de *koningin* te *demaskeren* voor zijn volgende spel.

5. W. C. op 29, neemt den *pion*, volgens zijn plan van den 2den *zet*.
Z. *D.* op 36, bedreigt het *paard*.

6. W. C. op 39, om, zoo de zwarte zijnen *looper* op 27 brengt, 54 te *dekken*.

Z. *F.* op 39, neemt het *paard*.
7. W. D. op 39, herneemt den *looper*.
Z. *C.* op 22, bedreigt de *koningin*.

In deze *positie* Tabel C. N° 18 heeft de zwarte het voordeel van eenen goeden aanval te kunnen doen en hij wint den *pion* op 37, want zoo de witte *koningin* op 53 gaat, neemt de zwarte *koningin* den *pion* op 37, als wanneer de beide partijen, wegens het italiaansche *rokkeren*, hunne *torens* achter de *koningin* kunnen brengen, waarna de zwarte, door zijnen *looper* op 27 te plaatsen, al zijne *stukken* in werking brengt.

Daar deze wijze van *rokkeren*, buiten *Italië*, weinig in gebruik is, zoo zullen deze spellen toereikende zijn om een begrip te geven, hoedanig men dezelven opent en de lezer zal daaruit kunnen zien, dat het vooruit brengen van het *paard*, eigenlijk tot deze wijze van *rokkeren* behoort, hetgeen de *Italianen* ook doorgaans, bij den tweeden *zet*, doen, om den vijand daardoor het *rokkeren* te beletten, hetgeen hier altijd voordeelig is, dewijl deze wijze van *rokkeren* zoo veel vrijheid aan den speler geeft. Wijders ziet men hier uit dat het behouden van de *middelpionnen* hier op verre na niet van zoo veel belang is als bij het gewone *rokkeren*, doch wel voornamelijk dat men op deze wijze met meer kracht kan aanvallen en zich ook krachtdadiger kan verdedigen, waardoor deze partijen, over het algemeen levendiger, belangrijker en ingewikkelder worden.

XXXIX.

De drie eerste *zetten* even eens als in N° 10.

Eigenlijk behoort dit spel, zoo wel als het volgende, tot de spel-openingen van § 4. Daar wij hier evenwel meer *varianten* opgeven, waardoor deze partijen weder grootendeels onder de gewone spel-openingen gerangschikt kunnen worden, en wij deze, niet wel, onder de volgende spellen, die uitsluitende tot den *gambiet* behooren, konden inlasschen, oordeelden wij het doelmatig deze spellen onder de gewone spel-openingen te begrijpen.

4. W. P. op 45.

Z. *C.* op 22, of *paard* op 19 om 36 te *dekken*, witte *pion* op 38, opdat de zwarte dien zou nemen, en de witte dan zijne *middelpionnen* zou kunnen vereenigen, zwarte *pion* op 38 neemt den *pion*, witte *pion* op 36 bedreigt den *looper* op 27 en *demaskeert* den *looper*, die nu den *pion* op 39 bedreigt, zwarte *koningin* op 40, *schaak*, en *dekt* den *pion* op 38, waardoor de zwarte een *tempo* wint, om zich te redden en zijnen *looper* van 27 in veiligheid te stellen, witte *koning* op 60, zwarte *looper* op 18, (of zwarte *looper* op 39, wit *paard* op 46, zwarte *looper* op 46 neemt het *paard*, witte *koningin* op 46, herneemt den *looper*, zwarte *looper* op 18, witte *looper* op 38 en heeft aldus zijnen verloren *pion* weder terug genomen.) Wit *paard* op 46, zwarte *koningin* op 39 om 38 te *dekken*, witte *pion* op 48, zwarte *koningin* op 47; wit *paard* op 52, om de *koningin* aan te vallen, zwart *paard* op 22, (wilde hij zijnen *pion* van 15 op 31 brengen, ten einde den *pion* op 38 te *dekken*, dan zou hij zijne *koningin* verliezen,) wit *paard* op 62, bedreigt de *koningin* op 47, zwarte *koningin* op 23, witte *looper* op 38 neemt den *pion*. De witte heeft zijne *middelpionnen* vereenigd en zijn spel heeft eene goede en regelmatige *positie*, zie Tabel C, N°. 19.

5. W. P. op 38, om, zoo de zwarte dien *pion* neemt, met zijnen *pion* op 36 en den *looper* op 38 eene goede *positie* te nemen.

Z. *F.* op 63, neemt het *paard* om het plan van den witten te verijdelen.

6. W. T. op 63, herneemt den *looper*.

Z. *P.* op 38, neemt den *pion*.

7. W. P. op 44, *demaskeert* den *looper* tot den aanval op 38. Speelde hij dezen *pion* op 36, dan ging de zwarte *looper* op 39, witte *konigin* op 44 of 51 om 37 te dekken, zwarte *koningin* op 13 en moet nu

altijd den *pion* op 37 winnen door zijnen *pion* op 28 te brengen.

Z. *P.* op 51, dekt 38; wilde hij thans zijnen *looper* op 39 plaatsen dan ging de witte *koningin* op 51 zwarte *pion* op 31, witte *koningin* op 42, bedreigt 10 en 14.

8. W. P. op 47, bedreigt den *pion* op 38.

Z. *P.* op 47, neemt den *pion*, liet hij dezen *pion* nemen dan waren beide die *pionnen* verloren, tegen eenen van den witten.

9. W. F. op 51, neemt den *pion* hij wil het *paard*, op 22, nemen of verjagen, dan met zijnen *toren* op 62 gaan en met zijnen *looper* den *pion* op 14 nemen.

Z. *P.* op 56, neemt den *pion* om den zijnen niet voor niet te verliezen, en om het plan zijns vijands te verijdelen, doch de gevolgen daar van zijn hem zeer nadeelig.

10. W. D. op 56, neemt den *pion*.

Z. *T.* op 7, om het plan van den witten, bij den 9[den] *zet* aangegeven, te verhinderen, ook zou hij kunnen spelen: zwart *paard* op 12 om het *paard* op 22 af te lossen, dan gaat de witten *toren* op 62 en bedreigt het *paard* op 22, zwarte *toren* op 7, dewijl hij vermoedt dat de zwarte het *paard* op 22 met zijnen *looper* zal nemen, witte *koningin* op 16 neemt den *pion*, zwart *paard* op 16 neemt de *koningin*, witte *looper* van 35 op 14 neemt den *pion* en geeft *schaak* zwarte *koning* op 6, witte *looper* op 4 neemt de *koningin*.

11. W. P. op 29, of *looper* op 22 neemt het *paard*, zwarte *toren* neemt den *toren* op 65 *schaak*, witte *koningin* herneemt den *toren*, zwarte *koningin* op 22 neemt den *looper*, witte *koningin* op 7 *schaak* zwarte *koning* op 12, witte *looper* op 14 neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 13 anders is het *mat* met de *koningin* op 5, witte *koningin* op 16 neemt den *pion*. Zie deze *positie* op Tabel

C N°. 20, waar bij de witte eene zeer goede *positie* heeft.

Z. *P.* op 29, neemt den *pion* om zijn *paard* en zijnen *toren* niet te verliezen,

12. W. D. op 29, neemt den *pion*, en geeft *schaak.*

Z. *R.* op 6, of *koning* op 12, witte *looper* op 14 neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 13 anders *mat* met de *koningin* op 21, witte *koningin* neemt de *koningin*, zwarte *koning* herneemt de *koningin*, witte *looper* neemt den *toren* op 7.

Of zwarte *looper* op 21, witte *looper* neemt den *looper* op 21, zwarte *pion* herneemt den *looper* witte *koningin* neemt dien *pion*, *schaak*, zwarte *koningin* op 13, witte *koningin* neemt de *koningin*, zwarte *koning* herneemt de *koningin*, witte *looper* neemt het *paard* op 22, *schaak*, zwarte *koning* op 22, neemt den *looper*, witte *toren* neemt den *toren* op 7. Zie deze *positie* op Tabel C N°. 22.

Of zwarte *koningin* op 13, witte *koningin* neemt de *koningin*, zwarte *koning* herneemt de *koningin*, witte *looper* neemt het *paard* op 22, *schaak*, zwarte *koning* herneemt den *looper*, witte *toren* neemt den *toren* op 7.

13. W. F. op 24, *schaak.*

Z. *T.* op 15.

14. W. F. op 15, neemt den *toren* en geeft *schaak.*

Z. *R.* op 7.

15. W. F. op 22, neemt het *paard*, bedreigt de *koningin* en geeft *schaak* met den *toren.*

Z. *R.* op 6.

16. W. F. op 4, neemt de *koningin.*

Z. moge nu spelen wat hij wil, de witte *koningin* geeft op 8, of op 15, *schaak* en *mat.*

Zoo de zwarte bij den 3den *zet* in de plaats van den *pion* op 20, zijnen *pion* op 19 had gespeeld

om daarna met zijnen *pion* op 28 zijne *middelpionnen* te vereenigen, dan zou de witte spelen:

4. W. P. op 38, of *looper* op 14 *schaak*, zwarte *koning* neemt den *looper*, witte *koningin* op 35 *schaak*, zwarte *koning* op 5, witte *koningin* neemt den *looper* op 27, zwarte *pion* op 20, witte *koningin* op 45, heeft eenen *pion* gewonnen.

Z. *F.* op 63, neemt het *paard*, of neemt met zijnen *pion* den *pion* op 38, wit *paard* op 46 om 36 te kunnen bezetten, zwarte *looper* op 18, dewijl hij voorziet dat hij zal worden aangevallen, witte *pion* op 36, zwarte *pion* op 31, witte *pion* op 40, om, zoo de zwarte hem neemt, den *pion* op 38 te kunnen nemen, en ook om met zijn *paard* op 29 te gaan, zwarte *pion* neemt den *pion* op 40, wit *paard* op 29 bedreigt 14, en dus de *koningin* en den *toren*, zwart *paard* op 24, witte *looper* op 38 neemt den *pion*, zwarte *looper* op 36 neemt den *pion* om het witte *poard* op 29 te nemen of te verjagen, witte *pion* op 43, bedreigt den *looper* om, zoo deze het *paard* neemt, denzelven met zijnen *looper* terug te nemen, zwarte *looper* op 29, neemt het *paard*, dewijl dit *stuk* hem gevaarlijk zou worden, witte *looper* herneemt dien *looper*, zwarte *pion* op 22, valt den *looper* aan, witte *looper* op 20. In deze *positie* is het voordeel aan de zijde van den witten, wiens *stukken* vrij kunnen werken, terwijl die van den zwarten zijn ingesloten.

Of zoo de zwarte *pion* op 28 speelt, dan neemt de witte dien *pion*, zwarte *pion* herneemt denzelven, witte *koningin* op 29 neemt den *pion* en geeft *schaak*, de zwarte spele nu wat hij verkiest, de *pion* op 28 wordt of door de *koningin*, of door den *looper* genomen en de zwarte heeft drie *pionnen* uit zijn centrum verloren.

5. W. T. op 63, herneemt den *looper*.

Z. *P.* op 38, neemt den *pion*. Speelde hij zijnen

pion op 28, dan werd dezelve door den witten *pion* genomen. zwarte *pion* herneemt denzelven, witte *looper* op 26 *schaak*, zwarte *looper* op 12, witte *koningin* neemt den *pion* op 29, *schaak*, zwarte *koningin* op 13, witte *koningin* neemt de zwarte, zwart *paard* neemt de witte *koningin*, witte *looper* neemt den *looper* op 12 en geeft *schaak*, zwart *paard* neemt den *looper* op 12, witte *pion* op 36, de witte heeft dezen *pion* gewonnen en de zwarte heeft eenen geïsoleerden *pion*, dien hij moeijelijk zal kunnen behouden.

6. W. P. op 36.
Z. *D.* op 40, *schaak*, dekt den *pion* op 38 en bedreigt 56.

7. W. P. op 47, om den *koning* en den *pion* op 56 te dekken.
Z. *P.* op 47, neemt den *pion*, dewijl dezelve anders door den *looper*, van 59, zou genomen worden, wilde hij dezen *pion* dekken door zijne *koningin* op 22 te brengen, dan zou de witte de *koningin*, met zijnen *pion* op 29, aanvallen en dan was de *pion* op 38 toch verloren.

8. W. T. op 47, neemt den *pion*.
Z. *C.* op 22, bedreigt den *pion* op 37.

9. W. F. op 31.
Z. *D.* op 32. Zoo dit *stuk* op 37 ging en den *pion* nam, zou de witte zijnen *toren* op 45 plaatsen, en dan ware de *koningin* verloren.

10. W. D. op 55, dekt 37. Zoo hij de *koninginnen* thans tegen elkander verruilde, zou hij daarna den *toren* op 48 moeten brengen, zwart *paard* op 22, witte *looper* neemt dit *paard*, zwarte *pion* op 28, waardoor drie *stukken*, van den witten, *en prise* staan, witte *looper* op 15, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 48, neemt den *toren*, witte *looper* op 8, neemt den *toren*, zwarte *pion* op 35, neemt den *looper*, wit *paard* op 52, zwarte *looper* op 55 waardoor hij den reeds gewonnen *pion* weder verliest.

Z. *P.* op 24, om den *looper* te verjagen, zoo hij zijnen *pion* op 28 bragt, dan werd dezelve door den witten *pion* genomen, zwarte *pion* herneemt denzelven, witte *looper* herneemt dien *pion*, zwart *paard* herneemt dien *looper*, witte *koningin* herneemt het *paard*, heeft nu eene goede *positie* en bedreigt met de *mat* op 4.

11. W. F. op 53, bedreigt de *koningin*.
Z. *D.* op 23.

12. W. F. op 52, bedreigt de *koningin* met zijnen *toren*.
Z. *D.* op 16.

13. W. P. op 29, bedreigt het *paard*.
Z. *D.* op 51, neemt den *pion*, om daarna den *pion* op 56 te nemen en den *toren* te veroveren.

14. W. P. op 32 neemt het *paard*, hij zet zijn plan door, dewijl hij daardoor dat des vijands verijdelt.
Z. *D.* op 50, neemt den *pion*.

15. W. P. op 15, neemt den *pion*.
Z. *T.* op 7, zoo de zwarte thans den *toren*, op 57, wilde nemen, dan nam de witte den *toren* op 8 en de *pion* werd dan *toren*, waardoor de zwarte eenen *toren* zou verliezen en tevens voor den *toren* op 8 zou *schaak* staan.

16. W. D. op 37, *schaak*.
Z. *R.* op 4.

In deze *positie* zie Tabel C. N°. 24 moet de witte, ter voortzetting van zijn plan, spelen: zijn *paard* op 43. Wanneer nu de witte *koningin* den *toren* op 57 neemt en *schaak* geeft, dan gaat de witte *looper* op 59, zwarte *koningin* neemt den *looper* en geeft *schaak*, wit *paard* op 60, waardoor de zwarte *koningin* is ingesloten; de witte heeft eenen *pion* tot aan de laatste rij voortgeschoven en kan nu ongehinderd aanvallen. (*)

(*) Wij zien niet dat de zwarte *koningin* is ingesloten, dezelve kan immers op 57 gaan? en daarna den *pion* op 49 nemen. In de aangegevene *positie* speelden wij liever: den *looper* op 43, waardoor alles gedekt is, en zoo dan de *koningin* op 59

XL.

De eerste *zet* even eens als bij N°. 1.

2. W. P. op 43.

Z. *C.* op 22, bedreigt den *pion* op 37.

3. W D. op 51, *dekt* 37 om niet met den *pion* op 44 of 46 zijne *officieren* te *maskeren*.

Z. *F.* op 27, om met het *paard* op 39 te gaan en den *pion* op 54 aan te vallen.

4. W. P. op 38, om, zoo de zwarte dien neemt, met *pion* op 36, zijne *middelpionnen* te vereenigen of met zijn *paard* op 46 om 29 te bedreigen, zwarte *pion* op 20. (Zoo hij thans zijn *paard* op 19, bragt dan ging de witte *looper* op 26, als eenen tegen *zet* om den aanval op 29 vol te houden.) Witte *pion* op 36, zwarte *pion* neemt dien, witte *pion* herneemt den *pion*, zwarte *looper* op 34 *schaak*, wit *paard* op 43, zwart *paard* op 19, witte *looper* op 26, zwarte *looper* op 12, witte *toren* op 62 en nu staan beide spellen even goed.

Z. *F.* op 63, neemt het *paard*, of *paard* op 39, wit *paard* op 46, zwart *paard* op 54 (speelde hij hier zijnen *looper* op 54 dan ging de witte *koning* op 55, zwarte *looper* op 18, om niet eenen *officier* te verliezen, dewijl de witte zijnen *pion* op 48 zou brengen, zoo de *looper* op 54 bleef staan;) witte *pion* op 36, zwart *paard* op 64, neemt den *toren*, witte *pion* op 27, neemt den *looper*, zwarte *pion* op 38, neemt den *pion*, witte *looper* op 38 neemt den *pion* en zal nu het ingesloten *paard* kunnen veroveren, of zwarte *pion* op 38 neemt den *pion*, witte *pion* op 36, zwarte *looper* op 18, witte *looper* op 38, neemt den *pion*.

schaak geeft, kan dit door den *looper* op 60 gedekt worden en nu eerst houden wij de *koningin* voor ingesloten, zonder dat er een eenig *stuk* verloren is.

De Vertaler.

lijk van dien aard, dat men, langs verscheidene wegen, onderscheidene plannen kan vormen en uitvoeren, of wel de plannen van den vijand kan verhinderen en somwijlen verijdelen. De *stukken* zijn reeds in werkdadigheid, derzelver middellijke werking is reeds belangrijk, en elke *zet* moet dus meer of min beslissende worden. De beoefenaar van dit werk moet dus trachten om zich, ten minsten de vijf of zes eerste *zetten* van het spel, hoedanig de vijand ook moge spelen, eigen te maken, en die zichzelven zoodanig in het geheugen te prenten, dat hij altijd den besten *zet* daartegen kan doen, op dat hij niet reeds bij het begin zich met berekeningen en vergelijkingen behoeve te vermoeijen.

Het is daarom raadzaam, bij het doorloopen van deze spel-openingen, niet alleen bij het aangegeven oogmerk van den opgegevenen *zet* te blijven stilstaan, maar om ook bij het bestuderen van de middellijke werking van de wederzijdsche *stukken* en de mogelijke gevolgen van elken *zet* nog verder na te denken, en een meer uitgestrekt plan te vormen. Het was ons wel niet mogelijk om dit alles hier ter neder te schrijven, dewijl wij ons dan in oneindige, gansche boekdeelen bevattende, uitweidingen en bewijsgronden zouden hebben moeten verdiepen.

Vele spel-openingen zijn tot aan den derden, vierden en vijfden *zet* altijd dezelfden, doch de oogmerken van die *zetten* zijn niet altijd deselfden, derzelver meer of minder doelmatigheid moet volgens de uitkomst beoordeeld worden. De opgegevene voorbeelden toonen aan, als men eene *positie* of eenen *zet* daaruit kiest en dan de uitkomst van den vijfden, zesden of zevenden daaropvolgenden *zet* bestudeert, dat een schaakspeler, die eenige *zetten* vooruit kan zien, de gevolgen daarvan niet alleen kan berekenen, maar die *zetten* dan ook doelmatig kan aanwenden.

Even zoo zal men, door ditzelfde middel de uitgebreidste plannen des vijands leeren doorgronden, en die verijdelen of ten minste moeijelijk maken.

Daar evenwel de vijand andere *zetten* kan doen, dan die welke wij verwacht hebben, en dezelve ook veelligt beter

zouden kunnen zijn, zoo moet men die ten naauwkeurigsten overwegen, en vooral de zoodanigen wier goede of slechte gevolgen niet terstond in het oog vallen. Zoo dit niet gelukt dan bepale men zijn onderzoek in eenen engeren kring, want van langzamerhand moet men eindelijk de gewenschte hoogte verkrijgen. Het zal weinig baten wanneer men hier en daar iets van dit boek in zijne gedachten prent, want de menigvuldige veranderingen die bij elk spel kunnen en moeten plaats hebben, maken zoodanige geleerde lesjes meestentijds nutteloos, doch men moet zich den algemeenen geest daarvan eigen weten te maken; altijd de algemeene regels voor oogen hebben en die dan op elk geval kunnen toepassen en kunnen beoordeelen, of eene afwijking daarvan wezenlijk noodig is.

Men zette deze spel-openingen voort, en spele de partij uit, met eenen sterkeren speler of ten minsten met iemand die niet minder sterk is dan wij, en dan trachte men het behaalde voordeel te behouden, of het geleden nadeel te herstellen. De wegen daartoe zijn menigvuldig, en het is leerzamer zulk eene partij, op onderscheidene wijzen, verscheidene malen te spelen dan telkens eene nieuwe aan te vangen.

Ook geeft het aanhoudende bestuderen en onderzoeken, van eene of meerdere partijen, het voordeel dat men zich daardoor des te gemakkelijker eene zekere wijze van spelen eigen maakt, waardoor men zich de veelvuldige hulpmiddelen, welke het schaakspel aanbiedt, ten nutte kan maken, en waardoor men dikwerf een zeker overwigt verkrijgt op eenen speler, die, in het wezen van de zaak, sterker speelt dan wij; want treedt de vijand in onze wijze van spelen in, dan moet hij meestentijds verliezen, uithoofde dat dezelve ons eigen doch hem vreemd is. De *gambiet* spellen, zijn voornamelijk daartoe geschikt.

Eveneens is het noodzakelijk om zich even zoo zeer aan de zwarte als aan de witte *stukken* te gewennen, en om zoowel den eersten *zet*, als den tweeden, hebbende het spel te leeren openen, dewijl men anders te veel aan het een of ander gewent. Het is derhalve niet kwaad dat men

somwijlen het spel, van de witte *stukken*, met de zwarten speelt en zoo ook omgekeerd.

Op dat de lezer intusschen, bij die spelöpeningen, die als verwerpelijk beschouwd moeten worden en derhalve ook niet zijn opgegeven, weten zal welke *tegenzetten* hij te doen hebbe, zoo zullen wij dit hier kortelings aanstippen.

1°. Opent de partij het spel met *pion* op 34 of *pion* op 39 dan is zijn plan om daarna zijnen *looper* op 50 of 55 te brengen. Daar tegen speelt men *pion* op 29 of *pion* op 28 waardoor de *looper* des vijands den weg wordt afgesneden.

2°. Speelt hij *pion* op 33 of 40, dan is zijn oogmerk om den *toren* op 41 of 48 te brengen. Daar tegen speelt men zijnen *pion* op 29 of op 28 om met den *looper*, van 3 of van 6, het uitbrengen van den *toren* te verhinderen.

3°. Speelt de vijand zijn *paard* op 43 of 46, dan zijn de *pionnen* op 29 of 28 de tegenzetten en als dan worden de *paarden* gemakkelijk door de *pionnen* terug gedrongen, als de vijand, daarmede, zoo als zijn oogmerk is, vooruit rukt.

In alle deze gevallen bevestigen wij ons spel, daardoor, in het *centrum*, wij kunnen onze *stukken* dan uitbrengen en krachtdadig werken, waar tegen die van den vijand blijven ingesloten en hem de gelegenheid ontbreekt om zijn spel te openen, hetgeen ten gevolge moet hebben dat hij verlies ondergaat. Met een woord: het is van belang dat men bij alle mogelijke spellen zijn *centrum*, zoo veel als doenlijk is bevestige.

Daar, zoo als de openingen van het spel aanduiden, alle aanvallen hoofdzakelijk er op doelen om den *pion* des *konings* aan te grijpen, zoo kan dit ook nog verdedigd worden door den *looper* op 44 te plaatsen, doch deze verdediging is evenwel af te keuren dewijl men daardoor den *pion* van de *koningin* insluit en zijn eigen spel daardoor opgesloten houdt, zoodanig dat het van den aanvang af aan er slecht uitziet, welk nadeel men niet wel kan herstellen. Wanneer men dit slechts eenige malen wil beproeven zal men zich daarvan spoedig kunnen overtuigen.

Menig een speler heeft de gewoonte om, als hij zijnen *pion* op 37 en zijnen *looper* op 35 heeft gebragt bij de *tegenzetten*; *pion* op 29 en *looper* op 27, zijnen *pion* op 53 en *looper* op 49 te zetten en dien daar als ware het, in eene hinderlaag te leggen waar hij de opmerkzaamheid des vijands ontgaat. Doch daardoor verliest hij tijd, dien hij beter zou kunnen aanwenden met zijne *stukken* in werking te brengen, maar bovendien dwingt men hem ook door *pion* op 19 en 28 te brengen, en daarna zijnen *looper* op 21 te zetten dat hij zijnen *looper* moet *maskeren*, waardoor dezelve werkeloos wordt, terwijl men tevens zijn spel op het *centrum* bevestigt.

§ 4.

GAMBIET DES KONINGS.

Zie de verklaring der kunstwoorden en benamingen.

Spel-openingen waarbij de Gambiet *wordt aangenomen.*

Thans komen wij tot die spel-openingen welke de *gambiet* genaamd worden. Men houde daarbij in het oog dat hij, die met dezen *zet* zijn spel wil openen, den voorzet moet hebben en dat hij daarmede het plan tot eenen aanval dient te vereenigen. Door den *gambiet* wil men het *paard*, van 58 of van 63, op 43 of 46 brengen, zonder den *pion* van den *koning* of van de *koningin* (welke van de beide *gambiets* men ook speelt) te *maskeren*, en, zoo wanneer de vijand den *pion*, die den *gambiet* geeft, neemt, eene opening in zijn midden te maken, welke de gelegenheid tot eenen zeer levendigen aanval geeft, waarbij een niet zeer sterke speler spoedig overbluft wordt, en waardoor meestentijds een zeer ingewikkeld en belangrijk spel ontstaat.

Er zijn vele spelers, ja zelfs meesters, die het nemen van den *pion*, die de *gambiet* geeft afraden, dewijl zij het gevaarlijk beschouwen, uithoofde van de menigvuldige aanvallen die daarvan het gevolg kunnen zijn; daar het ondertusschen, zoo als wij op bladzijde 109 gezegd hebben, eene waarheid is, dat, (*theoretisch*, niet *practisch*) bij gelijke

krachten en bij gelijk spel het voordeel van een enkel *stuk*, al ware dit slechts een *pion*, de overwinning ten gevolge moet hebben, zoo kan men, namelijk wanneer men een goed schaakspeler is, den *gambiet* gerust aannemen.

Daar het bij den *gambiet* gewoonlijk het geval is dat de aanval van de eene, en de verdediging van de andere zijde plaats heeft, zoo moeten wij op den voorgrond zetten, dat de lezer hetgeen hier voor gezegd is begrepen heeft, en aldus bij alle *zetten*, die de *gambiet*-speler doet, het oogmerk daarvan gemakkelijk begrijpen zal, en daarbij zal kunnen beoordeelen, hoedanig dezelve zouden zijn uittevoeren. Zoo de tegenpartij andere dan de hier aangegevene *zetten* deed, zoo komt het hoofdzakelijk er op aan, door de volgende spel-openingen te toonen, hoedanig men zich, met een goed gevolg tegen dezen zoo gevaarlijken *zet* zal kunnen verdedigen, en, door doelmatige tegen-aanvallen, des vijands plan zal verijdelen en met voordeel afweren.

Reeds bij den aanvang, en bij de eerste § van dit hoofdstuk, hebben wij bewezen dat alleen hij, die sterker als zijne tegenpartij, of ten minste niet zwakker is, bij het begin van eene partij, een plan kan maken om aanvallender wijze te handelen, en aldus reeds bij den eersten *zet*, dit plan in werking kan brengen, en door uitgebreide aanvallen den vijand kan verontrusten, en hem noodzaken om meer op de veiligheid van zijne eigene *stukken* te denken, dan wel dezelve tot eenen aanval op zijne tegenpartij te gebruiken, tot zoo lang dat een beslissend voordeel door hem behaald, hem gelegenheid geeft om dat voordeel te vervolgen. Daar men nu bij den *gambiet* geen ander dan dit oogmerk kan hebben, dewijl het anders bespottelijk zou zijn, dat men eenen *pion*, voor niets weggeve, zoo volgt daaruit dat een leerling of een zeer middelmatig speler, nooit zijn spel, met den *gambiet* moet beginnen, maar dat hij zich aan de gewone wijze van spel-opening moet houden, tot dat hij zich sterk genoeg gevoelt om met eenige kracht en bekwaamheid een voortdurend plan van aanval te beginnen en vol te houden. Het zou aldus overtollig zijn, zoo wij hier wilden aantoonen, welk een gevolg zoodanig

een plan bij den zwakken speler zou hebben, wanneer de tegenzetten des vijands doelmatig worden aangewend; dit kan men reeds zien uit hetgeen wij hier voor hebben ter neder geschreven, en zulks zal men nog nader zien uit de *varianten* welke wij, in de volgende spellen, hebben ingelascht, en dit dient hij ook wel te zien, dewijl hij anders den *gambiet* niet zal kunnen spelen; het is dus noodig, den eerstbeginnenden of den leerling in staat te stellen tot de verdediging van dit spel, dewijl, als hij met eenen sterkeren speler speelt, doorgaans den *gambiet* wordt aangeboden. Daarom is bij de volgende partijen hoofdzakelijk in het oog gehouden om een goed tegenspel aan te wijzen, dewijl dit bij den *gambiet* het noodigste is.

Het bestuderen en het voortzetten van deze partijen is zeer aan te bevelen, zoowel voor hem die den *gambiet* speelt als voor hem die denzelven wil aannemen; voor den eersten om te onderzoeken of hij veelligt ook middelen kan vinden, om in weerwil van de verdediging, toch het plan van den *gambiet* door te zetten, en voor den anderen om de verdedigings-middelen tegen dien aanval zich zoodanig eigen te maken, dat hij daardoor kans op de overwinning krijgt.

Dewijl het bij deze soort van spel-opening als eene voorwaarde moet worden aangenomen, dat beide de spelers op den eersten *zet* den *pion* des *konings* twee vakken voortschuiven, en dat hij die den eersten *zet* heeft den *pion* van den *looper* des *konings* weder twee vakken vooruit zet, en de vijand dien dan met den *pion* van zijnen *koning* neemt, zoo beschouwe men bij de volgende partijen, deze beide *zetten* reeds als gedaan, en worden dezelve terstond met den derden *zet* begonnen.

I.

3. W. F. op 35. Beter ware het zijn *paard* op 46 te spelen, dewijl daardoor het volgende spel van den zwarten zou verhinderd worden, het oogmerk van den witten is om zijnen *pion* op 36 te brengen.

Z. *D.* op 40, *schaak*, de witte heeft door het geven van den *gambiet* getoond dat zijn plan is om aanvallender wijze te handelen en daar men het beste verdedigen kan door eenen tegen aanval doet hij dezen *zet*.

4. W. R. op 62, zoo hij zich met zijnen *pion* op 47 dekte dan zou de zwarte *pion* dien nemen, wit *paard* op 46, zwarte *koningin* op 37 neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *koningin* op 55, zwarte *koningin* neemt de witte, witte *koning* herneemt de zwarte *koningin*, zwarte *pion* op 56 neemt den *pion*, wint twee *pionnen* en heeft den aanval verijdelt. Zoo de witte zijnen *koning* op 53 plaatste, dan ging de zwarte *pion* op 20 en kan dan, door zijnen *looper* op 39 te brengen, den tegenaanval werkdadiger maken.

Z. *P.* op 20, *demaskeert* den *looper* om den volgenden *zet* te doen, dewijl hij eenen aanval op de *koningin* verwacht.

5. W. C. op 46, bedreigt de *koningin* en wint, zoo deze terug gaat, een *tempo*, om den *pion* op 36 te brengen en den zwarten *pion* op 38 aan te vallen.

Z. *F.* op 39, om geen *tempo* te verliezen en zelf eenen werkzamen aanval te ondernemen.

6. W. P. op 36, bedreigt nu, met zijnen *looper*, den *pion* op 38 en vereenigt zijne *middelpionnen*.

Speelde hij zijn paard op 40 om de *koningin* te nemen, dan nam de zwarte *looper* de zijne, witte *pion* op 45, zwart *paard* op 22, witte *pion* op 44, zwarte *pion* op 31, wit *paard* op 46, zwarte *looper* op 24. Nu is het plan van aanval van den witten geheel verijdeld en de zwarte kan nu onderscheidene aanvallen doen.

Z. *P.* op 31, dekt 38 en verhindert den witten om de *koningin*, met een goed gevolg, aan te vallen.

7 W. P. op 47, om zoo die genomen wordt, den *pion* op 31 met den *looper* te nemen en de *koningin* aan te vallen, wegens de andere *zetten* die hij zou kunnen doen, zie men de volgende partijen.

Z. P. op 47, neemt den *pion.*

8. W. F. op 31 neemt den *pion.*

Z. D. op 48, *schaak.*

9. W. R. op 61, op 63 gaande zou hij zijnen *toren* verliezen door den volgenden *zet* van den zwarten. Ging de *koning* op 53, de zwarte *pion* op 55, witte *toren* op 63 zwarte *looper* op 46, neemt het *paard* en daarna de *koningin*

Z. P. op 55.

10. W. T. op 63.

Z. F. op 46, neemt het *paard.* Het plan van den *gambiet* is verijdeld en de zwarte heeft een aanmerkelijk voordeel behaald. Hij moet dus het spel winnen of ten minsten *remise* maken.

Maar vooronderstellen wij dat de witte bij den negenden *zet* den *koning* op 63 had geplaatst en dus

9. W. R. op 63.

Z. P. op 55.

10. W. C. op 52, om het *paard* op 46 te dekken en op 62 met zijnen *looper* van 55 de *koningin* te bedreigen, als de zwarte den *toren* neemt.

Z. P. op 64 neemt den *toren.* Zie dienaangaande Tabel C. N°. 26. Het spel is nu, wel is waar, zeer ten voordeele van den zwarten, doch er kan een zeer zonderling geval ontstaan, wanneer er nu gespeeld wordt:

11. W. F. op 62, om de *koningin* te bedreigen. Beter ware het wanneer hij, met zijnen *koning* den *pion* op 64 nam.

Z. F. op 46 neemt het *paard.*

12. W. C. op 46, herneemt den *looper,* die volgens hetgeen in het tweede hoofdstuk § 4 bladz. 54 is gezegd, terstond door den *pion* op 64 vervangen wordt, en dus kan nu de zwarte of met zijne *koningin* of met zijnen *looper* het *paard,* op 46 nemen, en zijn spel verbetert dus daardoor nog meer. Zoo de witte, in de plaats van, op den

twaalfden *zet*, den *looper* te nemen, met zijnen *looper* van 62, de zwarte *koningin* had genomen, dan zoude dezelve, volgens boven aangehaalden regel, al weder den *pion* op 64 vervangen moeten, en dan ware de witte *koning schaak* en *mat*, ten zij dat men hem toeliet twee *zetten* achter elkander te doen. Dit zelfde zou het geval zijn, zoo de zwarte *koningin* op den elfden *zet*, den *looper* op 62 nam en *schaak* gaf; de *koning* zou de *koningin* moeten hernemen, en dezelve zoude dan ook de plaats van den *pion* op 64 moeten vervangen, en dus den *koning schaak* geven.

Wanneer men aanneemt dat elke *pion*, die de randrij des vijands bereikt, *koningin* wordt en men dus meer dan eene *koningin* toelaat, kan een dergelijk geval geene plaats hebben, en wanneer men aanneemt dat de *pion*, die de uiterste grenzen van het bord bereikt heeft, vervangen moet worden door een van de reeds genomene *stukken*, ter keuze van hem wiens *pion* de randrij bereikt heeft, zoude men twee bepalingen kunnen vaststellen: de eerste en de natuurlijkste zou deze zijn, dat men in het onderhavige geval den *looper* op 62 zou moeten verbieden de *koningin* op 48 te nemen, en wel, volgens den regel, om dat men zijnen *koning* niet in *schaak* mag zetten, of, door het verplaatsen van een *stuk*, in *schaak* mag brengen, hetgeen hier evenwel het geval zou zijn, dewijl de *koningin* oogenblikkelijk de plaats van den *pion* op 64 inneemt, zonder dat de zwarte daartoe geenen eenigen *zet* behoeft te doen. Men kan deze *positie* vergelijken bij die van Tabel A. N°. 18, waar men den zwarten *looper* van 11 niet kan verzetten, dewijl hij dan den *koning* in *schaak* zou stellen, voor den *toren* op 43. Volgens dienzelfden regel zoude dan ook, in het tweede geval, de witte als *mat* te beschouwen zijn, dewijl hij een hem gegeven *schaak* niet kan afweren, uithoofde hij zich daardoor aan eene andere *schaak* blootstelt. Deze bepaling strijdt niet tegen de wetten van het spel; want beloont het goede spel den eenen die eenen *pion* heeft weten door te brengen, zoo bestraft het den anderen als hij

onvoorzigtig handelt. De andere bepaling zou de volgende zijn: dat namelijk eerst, na den volgenden *zet* van den zwarten, de genomen *officier* zich op de plaats van den doorgedrongen *pion* mag zetten, in de vooronderstelling namelijk, dat als een *pion* de randrij bereikt, er terstond een genomen *officier* in deszelfs plaats wordt gezet; doch in dit onderhavige geval, waarbij er nog geen *officier* van de zwarte, genomen is, zou deze eerst eenen *zet* moeten doen, waardoor hij geregtigd wordt, om den verloren *officier* terug te vragen. Dat evenwel deze bepaling niet zoo goed overeenkomt met de wetten van het spel als de eerste, zal men zeer gemakkelijk kunnen bevroeden.

II.

De zes eerste *zetten* even eens als in het vorige spel.

7. W. P. op 43, om met zijne *koningin* op 42 te gaan, aldus 14 te bedreigen, en daardoor de zwarte *koningin* te dwingen tot den terugtogt.

Z. F. op 46 neemt het *paard* om daardoor dit plan te verijdelen.

8. W. D. op 46, neemt den *looper*; zoo hij den *looper* met zijnen *pion* name zijn de gevolgen zoo als in het vorige spel is aangetoond.

Z. C. op 22, om dit stuk in het spel te brengen en de *koningin* te ondersteunen en ook om 37 en 39 te bedreigen.

9. W. P. op 47, bedreigt de *koningin*, of den *pion* op 29, waardoor een aanval op 22 en op 10 ontstaat; zwart *paard* op 39, *dekt* 10, dewijl zoo de *koningin* dien *pion* neemt, de zwarte *koningin* op 54 *mat* zet; witte *pion* op 20 neemt den *pion*, zwarte *pion* herneemt den *pion*, witte *koningin* op 55 *schaak*, zwarte *looper* op 13, witte *pion* op 48, zwart *paard* op 24, (zoo dit *stuk* op 45 ging dan was het verloren door, den *looper* op 59, dien hij wel zou terug kunnen nemen, met zijnen *pion*, doch dan hernam de witte *koningin* dien *pion*),

witte *looper* op 52, om, op 61 de *koningin* aan te vallen, zwarte *pion* op 39, om de *koningin* eenen weg te openen, witte *looper* op 61. Zie deze *positie* op Tabel C. N°. 27. De beide partijen staan nu even goed en de wederzijdsche aanvallen zijn afgeweerd.

Z. *D.* op 48 *schaak.*

10. W. R. op 54.

Z. *F.* op 24, om 38 en 31 te *dekken.*

11. W. P. op 38, neemt den *pion*, hij wil de *koningin*, die hem hinderlijk is, voor de zijne verruilen, of dezelve tot den terugtogt dwingen.

Z. *D.* op 46, neemt de *koningin* om geen *tempo* te verliezen, *schaak.*

12. W. R. op 46, neemt de *koningin*, *dekt* 38 en 37 en staat nu in veiligheid voor den *looper* op 24 en het *paard* op 22.

Z. *P.* op 39 *schaak.*

13. W. R. op 45; wilde hij op 47 gaan, dan zou het zwarte *paard* den *pion* op 37 nemen en *schaak* geven, witte *koning* op 39 neemt den *pion*, zwart *paard* op 54 *schaak* en neemt den *toren.*

Z. *C.* op 32, om den *pion* op 38 te nemen.

14. W. T. op 62, *dekt* den *pion* op 38.

Z. *C.* op 12, om 22 te bezetten en te kunnen *rokkeren.*

15. W. C. op 41, om op 26 te gaan en van daar op 11 om den *koning* en den *toren* te bedreigen.

Z. *P.* op 17 *dekt* 26.

16. W. F. op 52 *demaskeert* den *toren.*

In deze *positie*, zie Tabel C. N°. 28, is het doel van den *gambiet* verijdeld. De zwarte *rokkeert* naar 3 en wanneer de witte zich laat verleiden, om met zijnen *looper* den *pion* op 14 te nemen, gaat het zwarte *paard* op 38, witte *toren* neemt dat *paard*, zwarte *looper* neemt den *toren* en geeft *schaak*, witte *koning* neemt den *looper*, zwarte *toren* van 4 op 6, witte *koning* op 39 neemt den *pion*, zwarte *toren* neemt den *looper* op

14 en kan dan met den *toren* op 7 den aanval voortzetten, waardoor hij het spel moet winnen.

III.

De zeven eerste *zetten* eveneens als in de vorige partij.

8. W. P. op 46, neemt den *looper*.
   Z. *D.* op 48, *schaak*.
9. W. R. op 54.
   Z. *P.* op 19, om, met den *pion* op 26, den *looper* op 35 aan te vallen, met zijn *paard* op 22 te gaan, zou thans niets helpen, dewijl hij dit *stuk* niet op 39 kan brengen.
10. W. D. op 42, bedreigt 10 en 14, en dwingt de zwarte *koningin* tot teruggaan.
   Z. *D.* op 12 *dekt* 10 en 14, en om dezen *zet* te kunnen doen, heeft hij ook, bij den vorigen *zet*, zijnen *pion* van 11 vooruit geschoven.
11. W. P. op 33, op dat de zwarte *pion* niet op 26 zou komen, waardoor hij zijnen *looper* zou moeten terug trekken, en daardoor een *tempo* verliezen.
   Z. *P.* op 32, om dezen niet door zijnen volgenden *zet* te *maskeren*, en om den vijandelijken *koning* met zijne *pionnen* te belemmeren.
12. W. P. op 40, valt den *pion* aan op 31, en wil, wanneer de zwarte den *pion* op 40 neemt, dezen met den *toren* terug nemen, waardoor hij dan ook den *pion* op 38 zou kunnen nemen.
   Z. *F.* op 24, *dekt* 31.
13. W. P. op 31, neemt den *pion*, wanneer hij niet wilde nemen, maar zich door den zwarten laten nemen, dan zoude deze, als de witte den *pion* met zijnen *toren* neemt, door zijnen *looper* op 31 te plaatsen, een *tempo* winnen en daarna den *pion* van 32, in het vijandelijke spel inschuiven.
   Z. *F.* op 31, neemt den *pion*.
14. W. T. op 63, bedreigt den *looper* op 31.
   Z. *F.* op 40, *schaak*.

15. W. R. op 53.

Z. *F.* op 47 *dekt* 38, en staat daar zeer hinderlijk voor den witten.

In deze *positie*, zie Tabel C. N°. 29, is het plan van den *gambiet* geheel verijdeld, en de beide spellen staan tamelijk gelijk, hoewel de zwarte den *pion* van den *gambiet* heeft behouden, en eene goede *positie* heeft met zijnen *looper* op 47; de witte kan thans zijnen *pion* op 28 schuiven, in de hoop dat de zwarte *pion* dien zal nemen, als wanneer hij, door zijnen *looper* op 26 te brengen, een groot voordeel zoû behalen. Doch veelligt speelt hij nog beter als hij zijn *paard* eerst op 52 en daarna op 62 brengt, om den *looper* te verdrijven, want al ware het dat de zwarte *pion* dan op 40 ging, dan zou hij toch naderhand de *pionnen* van 38 en 40 verliezen, en dan zou ook de witte *looper* van 59 kunnen vooruit komen.

IV.

De zes eerste *zetten* eveneens als in N°. 1.

7. W. C. op 43, om, zoo de zwarte zijne *koningin* laat staan, die dan met het *paard* van 46 te nemen, en alsdan den zwarten *looper*, die ongetwijfeld de witte *koningin* zal nemen, met het *paard* van 43 terug te kunnen nemen.

Z. *D.* op 32, wilde hij nu spelen: *pion* op 19 dan nam het *paard* de zwarte *koningin*, zwarte *looper* neemt de witte *koningin*, wit *paard* neemt dien *looper*, zwarte *pion* neemt het *paard* op 40, de zwarte heeft eenen *pion* en eene goede stelling gewonnen.

Of speelde hij *looper* op 24, dan nam het witte *paard* de *koningin*, zwarte *looper* neemt de *koningin*, wit *paard* neemt den *looper*, zwarte *pion* op 40 neemt het *paard*, witte *pion* op 47, zwarte *pion* neemt denzelven, witte *pion* herneemt, zwarte *pion* herneemt, witte *looper* neemt den *looper* op 24, zwart *paard* herneemt dien *looper*, witte

toren herneemt het *paard*, en heeft eenen *officier* tegen twee *pionnen* gewonnen. (*)

8. W. P. op 40 bedreigt de *pion* op 31.

Z. *F.* op 46 neemt het *paard* omdat dit stuk hem, ten aanzien van den *pion*, op 31, gevaarlijk wordt, want daardoor kan de *pion* op 38, verloren raken. Speelde hij b. v. *pion* op 24, dan gaat de witte *koning* op 54, zwarte *looper* op 46, neemt het *paard*, witte *pion* neemt dien *looper*, zwarte *pion* op 19, om 28 tegen het *paard* van 43 te dekken; (beter zou hij spelen, zwart *paard* op 13, witte *pion* op 51 neemt den *pion*, zwarte *koningin* herneemt den *pion*, wit *paard* op 53, zwart *paard* op 23, witte *pion* op 43 om met de *koningin* op 42 te gaan, zwart *paard* op 19, witte *koningin* op 42, zwart *paard* op 4, *dekt* 10 en 14 hetgeen hij, door zijnen *pion* op 19 te brengen, niet had kunnen doen, ten zij hij zijne *koningin* terug trok.) Witte *pion* op 31, neemt den zwarten *pion*, zwarte *koningin* op 31, neemt den *pion*, wit *paard* op 53, zwart *paard* op 12, wit *paard* op 38 neemt den *pion*, en de witte heeft dus eenen *pion* gewonnen.

(*) De auteur zegt hier niet welke van de twee *pionnen* den witten *pion* op 47 het eersre moet nemen, waarschijnlijk om den lezer, die deze partij na-speelt, zelf te doen onderzoeken wat het voordeeligste voor den zwarten is. Zoo de *pion* van 40 het eerste neemt, dan is de uitkomst, van dezen *zet*, zoo als hier boven wordt opgegeven, doch zoo de *pion* van 38 eerst neemt dan neemt het spel eene andere wending, want dan neemt de witte *looper* den *looper* op 24, zwart *paard* herneemt den *looper*, witte *pion* neemt den *pion* op 47, zwart *paard* op 59, witte *pion* neemt den *pion* op 40, en nu heeft de zwarte niets verloren dan den te voren gewonnen *pion* van den *gambiet*. — Zoo de witte den *looper* op 24 niet neemt, maar integendeel den *pion* op 47, dan neemt de zwarte *looper* den *looper* op 59, witte *toren* herneemt dien *looper*, zwarte *pion* op 47 neemt den *pion* en dan heeft de zwarte, bij deze *zetten*, twee *pionnen* gewonnen.

De Vertaler.

9. W. P. op 46 neemt den *looper* omdat hij de *koninginnen* niet wil verruilen.

Z. *F.* op 13, om 31 te *dekken*; wilde hij dit doen door zijnen *pion* op 22 te brengen, dan nam de witte *looper*, het *paard* op 7, zwarte *toren* herneemt den *looper*, wit *paard* op 28, zwarte *koningin* op 14 om 11 te *dekken* en te verhoeden dat het *paard* op 22 geene *schaak* geven, waardoor de *koningin* verloren zou zijn; witte *pion* op 31, neemt den *pion*, zwarte *pion* herneemt dien, witte *toren* op 16, neemt den *pion* en bedreigt de *koningin*, zwarte *koningin* neemt den *toren*, (zoo de zwarte zich niet laat verleiden om den *toren* op 16 te nemen, gaat dit *stuk* op 23 en dan gaat de witte *toren* op 11 en neemt den *pion*, of doet dit zelfde met zijn *paard* en geeft *schaak*, in beide de gevallen heeft de witte nu een goed spel;) wit *paard* op 22 *schaak* en neemt de *koningin*.

10. W. R. op 54, om den *toren*, op 64, door zijne *koningin* te *dekken*; zoo hij zijnen *koning* op 53 plaatste, zou hij, zoo het volgende spel gespeeld werd, bij den 19e *zet*, zijnen *looper* op 47 kunnen brengen en daardoor den volgenden *zet* van den zwarten verhinderen, zoo dat deze een ander spel zou moeten spelen.

Z. *P.* op 40, neemt den *pion*; zoo hij eenen anderen *zet* deed, dan zou de witte dien *pion* nemen, welke de zwarte *koningin* dan zou moeten hernemen, waardoor dan de witte, zijn *paard* op 28 of 53 brengende den *pion* van 38 zou kunnen nemen.

11. W. F. op 38, neemt den *pion*.

Z. *P.* op 24, om 51 te *dekken* en te verhoeden dat de vijand, als de zwarte *koningin* en het zwarte *paard* verplaats worden, 24 niet met zijnen *looper* bezette.

12. W. C. op 26 bedreigt den *pion* op 11, zoo hij dit

wilde doen door zijn *paard* op 28 te plaatsen, dan zou hij het volgende spel niet kunnen spelen.

Z. *R.* op 12, *dekt* 11.

13. W. *P.* op 29.

Z. *P.* op 17, om het *paard* van 26 te verjagen, zoo hij wilde spelen: *pion* op 29, neemt den witten *pion*, dan neemt de witte *looper* dien *pion* terug en bedreigt den *toren* op 8, zwarte *pion* op 22 om den *toren* te *dekken*, en dan de witten *looper* of het *paard* op 11 en neemt den *pion*.

14. W. P. op 21, *schaak*.

Z. *P.* op 21, neemt den *pion*.

15. W. F. op 21, neemt den *pion* en geeft *schaak*, volgens het plan van twaalfden *zet*.

Z. *R.* op 4. Zoo hij den witten *looper* nam, dan gaf het witte *paard* op 11 *schaak* en wint den *toren* of zet *mat*, zoo de zwarte *koning* op 30 gaat, om den *looper* op 38 te nemen, want dan speelt de witte *koningin* op 44, *schaak*; zwarte *koning* neemt den *looper* op 38, witte *koningin* op 37, *schaak*, zwarte *koning* op 31, witte *toren* van 57 op 68 *schaak*, zwarte *koning* op 22, witte *koningin* op 21, *schaak* en *mat*.

16. W. C. op 45, omdat dit *stuk* anders genomen zou worden, zoo hij, met zijnen *looper* op 39, de *koningin* wilde verjagen dan zou de *koningin* het *paard* op 26 nemen.

Z. C. op 22, *dekt* 39 en de zwarte *koningin* tegen den *looper* van 21.

17. W. P. op 28 om den volgenden *zet* te kunnen doen.

Z. *C.* van 2 op 12.

18. W. D. op 36, om daarna met den *looper* op 39 te gaan, dewijl dan het *paard* van 22 den *looper* niet kan nemen, zonder den *toren* op 8 te verliezen.

Z. *T.* op 6, om het plan, van den witten, te verijdelen en om den *toren* tegen over den vijandelijken *koning* te brengen.

19. W. F. op 52, om, met zijnen *toren* van 64, den *pion*

op 40 te nemen en de *koningin* aan te vallen. Zoo hij dit had willen doen: door zijnen *looper* op 47 te brengen zou hij dit *stuk* daardoor verliezen, dewijl de zwarte *pion* van 40 den *looper* zou nemen en *schaak* geven. Zoo hij speelde zijn *looper* van 21 op 39, dan zou het zwarte *paard* dien *looper* nemen, witte *pion* herneemt het *paard* zwarte *koningin* herneemt den *pion*, wit *paard* op 53 en nu staat de witte *koning* zeer gevaarlijk, stond de witte *koning* thans op 55 (zie de aanmerking bij den tienden *zet*) dan kon hij met zijnen *looper*, op 47 gaan en zoo dan het zwarte *paard* op 29 gaat, kon hij dit *stuk* nemen en daarna den *pion* van 40.

Z. *C.* op 29, bedreigt den *pion* op 46, welke de witte nu niet kan redden, door zijne *koningin* op 45 te plaatsen, want dan gaat zwart *paard* van 29 op 39, *schaak*, witte *looper* neemt dit *paard*, zwart *paard* van 22 op 39, *schaak* en wint de *koningin*.

20. W. T. op 48 *dekt* 46, wilde hij zijnen *pion* op 38 schuiven, dan gaf de zwarte *koningin* op 46 *schaak* witte *koning* op 63 *dekt* 64, zwarte *toren* op 7 *schaak* witte *looper* op 39, zwarte *toren* neemt den *looper schaak*, witte *koning* op 56, zwarte *koningin* op 55 *mat*.

Z. *C.* op 16 om dit *stuk* daarna op 31 te brengen ten einde 46 en 38 te bedreigen.

In deze *positie*, zie tabel C. N° 30 staat het spel, voor den zwarten, zeer voordeelig om aan te vallen, want welke *zet* de witte ook doe, het zij de *koningin* op 45 of den *pion* op 38, de zwarte gaat met zijn *paard* op 31 en krijgt daardoor een overwegend voordeel.

V.

De drie eerste *zetten* even eens als bij N°. 1.

4. W. R. op 62.

Z. *P.* op 31; hij *dekt* 38, de beste *zet* is in de vorige spellen behandeld. Wilde hij, om met de *mat*

te dreigen, spelen *looper* op 27, dan zou hij een *tempo* verliezen, dewijl de witte *pion* dan op 36 gaat, en de *looper* dus terug moet gaan.

5. W. C. op 46; zoo hij nu zijnen *pion* op 36 bragt, dan ging de zwarte *pion* op 20, wit *paard* op 46 zwarte *looper* op 39 en dit is de *positie* van het eerste spel na den zesden *zet*.

Z. *D*. op 32, als de beste *zet*, want zoo de *koningin* op 24 gaat, dan gaat het witte *paard* op 29, de zwarte moge dan spelen wat hij wil, de witten neemt; of met zijn *paard* den *pion* op 14 en wint den *toren* op 8, of kan ten minsten dien *pion* veilig nemen. Zoo de *koningin*, in de plaats van op 32, op 39 ging, dan ging de witte *looper* op 14 neemt den *pion* en geeft *schaak*, zwarte *koning* neemt den *looper*, wit *paard* op 29 geeft *schaak* en wint de *koningin*.

6. W. P. op 36, *demaskeert* den *looper* en bevestigt zich in het *centrum*.

Z. *P*. op 20, om den *looper* op 39 te brengen.

7. W. P. op 43, om met de *koningin* op 42 eene goede plaats, tot aanvallen, te nemen.

Z. *F*. op 39, om te verhinderen dat de witte zijne *koningin* op 42 brenge.

8. W. R. op 54, om 46 te dekken. Speelde hij nu zijne *koningin* op 42, dan nam de zwarte *looper* het *paard* op 46, witte *pion* herneemt dien *looper* op 46, zwarte *koningin* neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *koning* op 63, zwarte *koningin* op 37 neemt den *pion* en heeft er dus twee gewonnen.

Z. *C*. op 22, bedreigt 37.

9. W. D. op 53, *dekt* 37. Wilde hij spelen, *pion* op 29, dan zou de zwarte *pion* dien nemen, witte *pion* herneemt den zwarten, zwart *paard* op 37 *schaak*, witte *koning* op 55, zwarte *looper* op 27, eene goede *positie* om op 54 eenen aanval te doen. Welligt zoude de witte ook niet kwaad doen om met zijn *paard* van 58 op 52 te gaan en aldus 37

te *dekken*, hoezeer hij daardoor den *looper* op 59 zou *maskeren*.

Z. *C.* op 12, of *looper* op 46 neemt het *paard*, witte *koningin* herneemt den *looper*, zwarte *koningin* neemt de witte, witte *pion* herneemt de *koningin*, zwarte *looper* op 24, om daarna zijnen *pion* op 39 te brengen.

10. W. P. op 40, om zoo de vijand dien neemt den *pion* op 38, met zijnen *looper*, te nemen.

Z. *F.* op 46, neemt het *paard* om daarna den *pion* op 39 te brengen.

11. W. D. op 46, neemt den *looper* en biedt eene ruiling van *koninginnen* aan.

Z. *P.* op 39. Zoo hij de *koningin* op 46 nam en *schaak* gaf, dan ging de witte *koning* op 46 en hernam de *koningin*, zwarte *pion* op 39 *schaak*, witte *koning* op 38 neemt den *pion*, zwarte *looper* op 24 *schaak*, witte *koning* op 30, zwarte *looper* op 59 neemt den witten *looper*, witte *toren* herneemt den *looper*, en nu heeft de witte zijnen verloren *pion* herwonnen en een vrij spel om verder aan te vallen.

12. W. D. op 38, neemt den *pion*.

Z. *P.* op 47, *schaak*, om den witten te verleiden dat hij dien *pion* met zijne *koningin* zou nemen, als wanneer hij met zijn *paard* den *pion* op 37 zou nemen en *schaak* geven, waardoor de witte *koningin* zou verloren zijn.

13. W. K. op 47, neemt den *pion*. Zoo de *koning* op 62 of 63 ging, dan gaf de zwarte *koningin* op 60 *schaak* en *mat*. Hij zou dus, zoo hij den *pion* niet nam, op 61 moeten gaan, doch dan behield de zwarte den gevaarlijken *pion* op 47, welke hem het spel zou kunnen doen winnen.

Z. *F.* op 24.

14. W. D. op 24, neemt den *looper* om den *looper* van 59 niet te verliezen.

Z. *T.* op 9, *schaak*.

15. W. F. op 31. Zoo hij speelde: *koning* op 38, dan nam de zwarte *koningin* de witte op 44 en gaf *schaak*, waardoor de witte *koningin* en de *looper* op 59 beide verloren zouden zijn, ging de witte *koning* op 54, of op 56, dan ging het zwarte *paard* op 39, gaf *schaak* en de *koningin* was verloren, zoo de *koning* op 48 ging dan gaf de zwarte *koningin* op 39 *schaak*, witte *koning* op 56. zwarte *koningin* op 55 neemt den *pion* en geeft *schaak* en *mat*.

Zoo als het spel thans staat moet de zwarte het winnen; zie Tabel C. N°. 31.

VI.

3. W. F. op 35.

Z. *P.* op 31, om, als de witte zijnen *pion* op 36 speelt, met zijn *paard* op 22; eenen aanval op 37 te kunnen doen.

4. W. D. op 32, dreigt met de *mat* op 140.

Z. *D.* op 13, *dekt* de *mat* en bedreigt 37.

5. W. P. op 44, om, zoo de zwarte thans zijn *paard* op 22 plaatst, den *pion* op 37 niet te verliezen.

Z. *P.* op 24, om daarna zijnen *looper* op 16 te brengen.

6. W. P. op 47. Zoo hij thans zijn *paard* op 46 bragt, om den *pion* op 31 aan te vallen, dan ging het zwarte *paard* op 22, witte *koningin* op 48, zwarte *pion* op 39, en het *paard* op 46 is verloren.

Z. *C.* op 22, bedreigt de *koningin* op 32. Zoo hij den *pion* op 47 nam, dan hernam de *pion* van 56 dien, zwart *paard* op 22, witte *looper* op 31 neemt den *pion*, zwart *paard* op 32 neemt de *koningin*, witte *looper* op 13 neemt de *koningin*, zwart *paard* op 47 neemt den *pion*, witte *looper* op 22, zwarte *toren* op 7, witte *toren* op 40, zwarte *toren* op 25. Eene *positie* waarbij wel is waar, de zwarte den genomen *pion* behoudt, doch

waarbij zijn spel niet zoo goed staat, dan wanneer hij zijn *paard* op 22 had geplaatst.

7. W. D. op 53. Speelde hij zijne *koningin* op 48, dan ging de zwarte *pion* op 39, en daarna den *pion* van 38 op 46, hetgeen voor den witten, hoogst gevaarlijk zou kunnen worden.

Z. *P.* op 47, neemt den *pion.*

8. W. P. op 47, herneemt den *pion.*

Z. *F.* op 15, volgens zijn plan van den vijfden *zet*, waardoor 31 *gedekt* wordt, die anders door den *looper* van 59 zou genomen worden, om, zoo de zwarte *pion* dien herneemt, den *toren* op 8 te veroveren.

9. W. P. op 29. Speelde hij thans zijn *paard* op 46 dan ging de zwarte *pion* op 39, het witte *paard* moge nu gaan waar het wil, de zwarte *pion*, van 24, gaat op 32, en brengt dus zijne *pionnen* in het vijandelijke spel.

Z. *C.* op 16, en bedreigt nu, met zijnen *looper*, den *pion* op 29.

10. W. P. op 36, *dekt* 29.

Z. *P.* op 27, bedreigt 36. Zoo de witte dezen *pion* neemt, dan brengt de zwarte zijnen *looper* op 29 en neemt den *pion*, waardoor hij den *pion* op 47 aanvalt.

11. W. P. op 43, *dekt* 36.

Z. *C.* op 19, bedreigt 36.

12. W. F. op 45, *dekt* 36.

Z. *P.* op 36, neemt den *pion*, om de *middelpionnen* van den witten, te *isoleren.*

13. W. P. op 36, herneemt den *pion.*

Z. *rokkeert*, om te beter de *middelpionnen* des vijands te kunnen aanvallen.

14. W. C. op 43, ten einde daarna op 28 en vervolgens op 11 te gaan.

Z. *P.* op 20, *dekt* 11 en bedreigt 29.

15. W. P. op 20, neemt den *pion*, dewijl de vijand dien anders zou nemen, en daardoor eenen *pion* win-

men. Mogelijk zou hij beter spelen, als hij zijn *paard* op 28 bragt, waardoor hij de vijandelijke *koningin* zou dwingen, om zich op 12 of op 4 te plaatsen, want zoo zij op 5 of 21 ging, dan was de *toren* op 1 verloren. In alle gevallen zou dan de *positie* van den witten beter zijn, dewijl hij daardoor een *tempo* wint, en op nieuw zou kunnen aanvallen.

Z. *D.* op 20.

In deze *positie*, zie Tabel C. N°. 32, staat het spel van den witten gevaarlijk, dewijl zijne *pionnen* op 36 en op 47 bedreigd worden, en dewijl hij geenen aanval kan doen en de zwarten, in tegendeel, op onderscheidene wijze kan aanvallen, mogelijk zou hij, door te *rokkeren*, zijn spel kunnen verbeteren, als wanneer het spel op de volgende wijze zou kunnen worden voortgezet.

16. W. *rokkeert.*
Z. *F* op 36, neemt den *pion.*
17. W. F op 36, herneemt den *looper.*
Z. *C.* op 36, herneemt den *looper.*
18. W. D. op 44.
Z. *T.* op 4.
19. W. C van 45 op 53.
Z. *C.* op 53, neemt het *paard*, *schaak.*
20. W. C. op 53, herneemt het *paard.*
Z. *D.* op 44, neemt de *koningin.*
21. W. F. op 44, herneemt de *koningin.*
Z. *R.* op 15.
22. W. F. op 16, neemt het *paard.*
Z. *T.* op 60, neemt den *toren* en geeft *schaak.*
23. W. T. op 60, herneemt den *toren.*
Z. *R.* op 16, neemt den *looper.*
24. W. T. op 4 en houdt daar twee officieren des vijands ingesloten.

Of op de volgende wijze:

16. W. *rokkeert.*
Z. *C.* op 36, neemt den *pion.*
17. W. F. op 36, herneemt het *paard.*

Z. *F.* op 36, herneemt den *looper.*

18. W. C. op 46 en moet den *looper*, op 36, winnen dewijl de zwarte dien niet kan verzetten of dien dekken.

Of wel zoo als volgt:

16. W. rokkeert.

Z. *D.* op 47, neemt den *pion.*

17. W. T. op 48, bedreigt de *koningin.*

Z. *D* op 20.

18. W. C. op 26, bedreigt de *koningin.*

Z. *D.* op 4.

19. W. P. op 28 en nu heeft de witte geen slecht spel, dewijl hij onderscheidene aanvallen kan doen hoe zeer hij twee *pionnen* verloren heeft, zie tabel D N°. 1.

VII.

3. W. F. op 35.

Z. *P.* op 30, op dat de vijand dien zou nemen.

4. W. P. op 30, neemt den *pion.* Indien hij het *paard*, op 7, met zijnen *looper* name, dan zou de *toren* van 8 dezen *looper* hernemen, witte *koningin* op 32 *schaak*, zwarte *pion* op 23, witte *koningin* op 16, neemt den *pion*, zwarte *toren* op 15, witte *koningin* op 24, zwarte *pion* op 31; of wel, in plaats van dezen laatsten *zet*, witte *koningin* op 48, zwarte *pion* op 37 neemt den *pion.* In beide de gevallen heeft de zwarte een goed spel.

Z. *D.* op 40 *schaak.*

5. W. R. op 62, speelde hij *pion* op 47, zwarte *pion*, van 38, neemt dien, wit *paard* op 46, zwarte *pion* op 55, *schaak* met de *koningin*, wit *paard* neemt de *koningin*, zwarte *pion* neemt den *toren* op 64, en de randrij bereikt hebbende wordt deze *pion* *koningin* en geeft *schaak.* De zwarte heeft dus eenen *toren* gewonnen.

Of ging de witte *koning* op 53, dan gaf de zwarte *pion*, op 46 *schaak*, witte *pion* neemt den zwarten, zwarte *koningin* op 35 en neemt den *looper.*

Z. *P.* op 46, bedreigt den *looper* op 35 met de *koningin.*

6. W. F. op 7, neemt het *paard.*

Z. *P* op 55, neemt den *pion* en geeft *schaak.*

7. W. R. op 55, neemt den *pion.*

Z. *D.* op 31, *schaak.*

8. W. R. op 54. Of anders op 48; in dit laatste geval geeft de zwarte *koningin* op 30 *schaak*, waarbij zij den *pion* neemt, witte *koning* op 55, zwarte *toren* op 7 neemt den *looper.*

Z. *D.* op 30, neemt den *pion* en geeft *schaak.*

9. W. D. op 46, of wel het *paard* op 46, zwarte *toren* op 7 neemt den *looper.*

Z. *D.* op 46, neemt de *koningin.*

10. W. C. op 46, herneemt de *koningin.*

Z. *T.* op 7, neemt den *looper.*

In deze *positie* staan de beide partijen, nagenoeg gelijk, doch de zwarte heeft zijnen genomen *pion* behouden en het plan van den gambiet verijdeld en derhalve is het voordeel aan zijne zijde. Zie tabel D. N°. 2.

VIII.

De drie eerste *setten* even als in het voorgaande spel.

4. W. D. op 53, *dekt* 37 om niet, even zoo als in het voorgaande spel, het plan van den zwarte in de hand te werken,

Z. *D.* op 40, *schaak.*

5. W. R. op 60.

Z. *P.* op 37, neemt den *pion.*

6. W. D. op 37, neemt den *pion*, *schaak.*

Z. *F.* op 13.

7. W. P. op 44.

Z. *P.* op 31, tot *dekking* van 38.

8. W. C. op 46.

Z. *D.* op 39.

9. W. F. op 7, neemt het *paard.*

Z. *T.* op 7, neemt den *looper.* Wilde hij thans spelen

koningin op 55, neemt den *pion*, dan ging de witte *toren* op 61 en dreigde met de *mat*, zwart *paard* op 19, witte *looper* op 28, zwarte *pion* op 39, witte *looper* op 19 neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 46, neemt het *paard* en geeft *schaak*, witte *koningin* neemt de zwarte, zwarte *pion* op 46 herneemt de *koningin* witte *looper* op 46 neemt den *pion*, de witte heeft dus den *pion* van den *gambiet* terug gekregen en eenen *officier* veroverd.

10. W. D. op 16, neemt den *pion*; zoo hij thans zijnen *toren* op 61 bragt, zou dit niets helpen, want de zwarte zou met zijn *paard* op 19 gaande de *mat dekken*, en thans kan dat *paard* niet meer verjaagd worden.

Z. *R*. op 6, *dekt* den *toren*.

11. W. T. op 61, dreigt met de *mat*.

Z. *C*. op 19; Speelde hij zijnen *looper* op 22, dan gaf de witte *toren*, op 5 *schaak*, zwarte *koning* neemt den *toren*, witte *koningin* neemt den *toren* op 7 en geeft *schaak*, zwarte *koning* op 13, witte *koningin* op 3 neemt den *looper* en neemt daarna den *pion* op 10, waardoor hij het spel moet winnen.

12. W. T. op 53, om het *paard* van 46 vrij te maken.

Z. *P*. op 20, *demaskeert* den *looper* op 3 en *dekt* 29, tegen het *paard*.

13. W. P. op 48; speelde hij zijn *paard* op 36 om het *paard* van 19, te nemen of te verjagen, dan ging de zwarte *toren* op 15, witte *koningin* op 8 *schaak*, zwarte *toren* op 7 witte *koningin* op 16 en zoodanig zou het spel *remise* worden.

Z. *D*. op 30.

14. W. D. op 30, neemt de *koningin*.

Z. *F*. op 30, herneemt de *koningin*.

In deze *positie*, zie Tabel D. N°. 3, staat het spel tamelijk gelijk, doch de zwarte heeft drie *officieren* voorgebragt en de witte slechts een, en dus moet de laatste tijd verliezen ten einde zijn spel te ontwikkelen.

IX.

3. W. C. op 46; deze *zet* verhindert dat de zwarte, zoo als in de voorgaande partijen, zijne *koningin* op 40 speelt en deze is ook de *zet* welke men bij den *gambiet* doen moet.

Z. *P.* op 31, *dekt* den *pion* op 38 en maakt 15 vrij voor den *looper*.

4. W. F. op 35, deze plaats is voor den *looper* altijd voordeelig en dit wordt hier voornamelijk bewezen, wanneer de zwarte, zoo als, in de voorgaande partij, is aangetoond, zijnen *pion* op 22 speelt.

Z. *F.* op 15, waar hij bij het spelen van den *gambiet* zoo spoedig mogelijk moet geplaatst worden, welverstaande wanneer niet, zoo als in de voorgaande partijen, een ander spel noodzakelijk wordt; speelde hij, in de plaats van dezen *zet*, zijnen *pion* op 22, dan nam het witte *paard* den *pion* op 31, zwarte *pion* neemt het *paard* op 31, witte *koningin* op 32 *schaak*, zwarte *koning* op 13, witte *koningin* neemt den *pion* op 31 en geeft *schaak*, zwarte *koning* op 5, (of zwarte *koning* op 20, witte *koningin* op 28, *schaak*, zwarte *koning* op 13, witte *koningin* op 29, *mat.*) witte *koningin* op 32 *schaak*, zwarte *koning* op 13, witte *koningin* op 29, *mat.*

5. W. P. op 36, hij vereenigt zijne *middelpionnen* en *demaskeert* zijnen *looper*.

Z. *P.* op 20, *demaskeert* zijnen *looper* om dien op 39 te brengen.

6. W. C. op 43, bedreigt 26 en 28, en *dekt* 37, zoo de zwarte dien *pion*, met zijn *paard* op 22 te brengen, wilde aanvallen.

Z. *P.* op 19, *dekt* 26 en 28 tegen het *paard*.

7. W. P. op 40; deze aanval wordt doorgaans bij den *gambiet* gedaan, als de witte op den derden *zet* zijn *paard* op 46 heeft gebragt.

Z. *P.* op 24; door het spelen van den *looper* op 15, bij den vierden *zet*, heeft hij zich de gelegenheid

verschaft, om dezen *pion* ter verdediging van dien, op 31, op te schuiven; zoo de *looper* thans niet op 15 stond, dan zou hij met zijnen *pion* op 22 moeten *dekken* en dan nam het witte *paard* den *pion* op 31, zwarte *pion* herneemt het *paard*, witte *koningin* op 32 *schaak*, zwarte *koning* op 12, (of zwarte *koning* op 13, witte *koningin* op 14 *mat*,) witte *looper* op 7 neemt het *paard*, zwarte *toren* herneemt den *looper*, witte *koningin* op 14 *schaak*, zwarte *looper* op 13, witte *pion* op 31, neemt den *pion*, zwarte *toren* op 6, witte *koningin* op 16, neemt den *pion* en heeft een zeer goed spel.

Zoo hij den *pion* op 31 wilde *dekken*, door zijnen *looper* op 15 te plaatsen, dan zou de witte den *pion* op 31, met zijn *paard*, nemen, zwarte *looper* op 31, *dekt* den *pion* op 38, terwijl hij den witten neemt, witte *koningin* op 32 dreigt met de *mat*, zwarte *koningin* op 13 *dekt* de *mat*, witte *pion* van 40, neemt den *looper* op 31, waarna hij den *pion* op 38 kan nemen, en nu heeft hij een zeer goed spel.

8. W. P. op 31, neemt den *pion*. Zoo hij den aanval thans niet doorzettede, dan zou de zwarte, door zijnen *looper* op 39 te brengen, eene zeer goede *positie* krijgen.

Z. *P.* op 31, neemt den *pion*.

9. W. T. op 8, neemt den *toren*.

Z. *F.* op 8, herneemt den *toren*.

10. W. C. op 29, opdat de vijand dit *paard*, met zijnen *pion*, zou nemen, hetgeen, oppervlakkig beschouwd, het voordeeligste zou zijn, dewijl hij daardoor eenen *officier* wint.

Z. *F.* op 29, neemt het *paard*. Zoo hij het *paard* met zijnen *pion* nam, dan ging de witte *koningin* op 32 en dreigt met de *mat*, zwarte *koningin* op 22, *dekt* de *mat* en tevens den *looper* op 8, witte *pion* op 29, neemt den *pion*, zwarte *koningin* op

15, witte *pion* op 21, zwart *paard* op 22, witte *pion* op 14 *schaak*, zwarte *koning* op 13, (of *koning* op 6, witte *looper* op 38 neemt den *pion*, zwart *paard* op 32 neemt de *koningin*, [of *pion* op 38 neemt den *looper* en dan witte *koningin* op 27 *mat*;] witte *looper* op 20, *mat*.) Witte *koningin* op 53, zwarte *looper* op 21, om den *pion* van 14 te nemen, witte *looper* op 21, neemt den *looper*, zwarte *koning* herneemt den *looper*, witte *koningin* op 55, *schaak*, zwarte *koning* op 13, witte *koningin* op 34, *schaak*. zwarte *koning* op 14, neemt den *pion*, witte *koningin* op 10, neemt den *pion* en geeft *schaak*, zwart *paard* op 12, witte *koningin* op 1. neemt den *toren*.

Zoo de zwarte *koning*, om zich voor de *schaak*, met den *pion*, op 14, te *dekken*, op 4 gaat, dan ontstaat het volgende spel: witte *koningin* op 51 neemt den *pion*, zwarte *koningin* neemt de witte, witte *pion* van 14 op 6, wordt *koningin* en geeft *schaak*, zwarte *koning* op 12, witte *koningin* op 8, neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 55, neemt den *pion*, witte *koningin* op 22, neemt het *paard*, zwarte *pion* op 46, witte *koningin* op 14 *schaak*, zwarte *koning* op 20, (zoo hij op 4 ging zou hij eveneens *mat* worden,) witte *looper* op 38 *schaak*, zwarte *koning* op 27, wit *paard* op 33 *schaak*, zwarte *koning* op 34, witte *looper* op 52 *schaak*, zwarte *koning* op 33, neemt het *paard*, witte *pion* op 42 *schaak*, zwarte *koning* op 41, witte *koningin* op 13, *schaak*, zwarte *koning* op 50, witte *koningin* op 29, *schaak*, zwarte *koning* op 41, (zoo de *koning* hier den *pion* op 51 neemt dan wordt hij, door den witten *toren*, op 59 *mat* gezet,) witte *looper* op 59 *schaak*, zwarte *koning* op 34, witte *pion* op 43, *mat*.

Bij den zestienden *zet* zou de *koning*, in de plaats van op 12 te gaan, zich met het *paard* van 22 op 5 kunnen *dekken*; dan neemt de witte *ko-*

ningin den *looper* op 8, zwarte *koningin* op 55, neemt den *pion*, witte *koningin* op 40, *schaak*, zwarte *koning* op 11, witte *looper* op 38, *schaak*, zwarte *koning* op 18. In deze *positie*, zie Tabel D. N°. 4, zou de *mat* eveneens onvermijdelijk zijn, dewijl de witte dan, met zijne *koningin*, op 4 gaat en *schaak* geeft.

11. W. D. op 32, dreigt met de *mat*.
   Z. *D.* op 22, *dekt* de *mat*.
12. W. P. op 29, neemt den *looper*.
   Z. *P.* op 29, neemt den *pion*.

In deze *positie*, zie Tabel D. N°. 5, heeft de zwarte een goed spel, heeft twee *pionnen* gewonnen en is tegen alle aanvallen van den vijand *gedekt*.

X.

De drie eerste *zetten* eveneens als in het voorgaande spel.

4. W. P. op 40, hij doet thans dezen *zet* om den vijand te beletten zijnen *looper* op 15 te brengen.
   Z. *P.* op 39; zoo hij den *pion* op 40 nam, dan zou het witte *paard* dien terug nemen, zwart *paard* op 22, witte *pion* op 44, zwarte *looper* op 24, *dekt* 38, wit *paard* op 30, zwarte *looper* op 51, witte *pion* op 47, waardoor hij den *pion* op 58, moet winnen.
5. W. C. op 29, bedreigt den *pion* op 39 en stelt zich in veiligheid.
   Z. *P.* op 32, *dekt* den *pion* op 39, zoo hij zijnen *pion* op 20, of zijn *paard* op 22 speelden zou deze *pion* toch verloren zijn.
6. W. F. op 35, bedreigt 14 en daarna 8, met zijn *paard*.
   Z. *T.* op 16, *dekt* dezen aanval, met het *paard* op 24 ware zoo goed niet, want dan speelt de witte zijn *pion* op 36, zwarte *looper* op 13, witte *looper* op 38, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 40, *schaak*, witte *pion* op 47, zwarte *looper* op 31, witte *toren* op 32, neemt den *pion*, zwarte *looper*

op 38, neemt den *looper*, witte *pion* op 38, herneemt den *looper*, zwarte *pion* op 20, wit *paard* op 39, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 39, neemt het *paard*, witte *koningin* op 59, neemt den *looper*, zwart *paard* op 39, neemt de *koningin*, witte *toren* op 8, neemt den *toren* en geeft *schaak*, zwarte *koning* op 13, witte *toren* op 4, neemt de *koningin*, zwarte *koning* herneemt de *koningin*, witte *looper* op 14, zwart *paard* op 19, witte *pion* op 43 en nu moet de witte winnen dewijl hij twee *pionnen* voordeel heeft.

7. W. P. op 36.

Z. *P*. op 20, bedreigt het *paard*, *dekt* 59, met den *looper* en *demaskeert* dien.

8. W. C. op 44; welligt zou hij beter spelen: *looper* op 14, neemt den *pion* en geeft *schaak*, zwarte *toren* op 14 neemt den *looper*, wit *paard* op 14, neemt den *toren*, zwarte *koning* op 14, neemt het *paard*, witte *looper* op 38, neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 22, witte *toren* op 62, of witte *rokkeert*.

Z. *D*. op 13, bedreigt 57.

9. W. C. op 43, *dekt* 57. Speelde hij zijn *paard* op 58 om den *pion* te nemen, dan gaf de zwarte *koningin*, door het nemen van den *pion* op 37, *schaak*, wit *paard* op 55, (zoo de witte met zijne *koningin* *dekt* dan ruilt de zwarte de beide *koninginnen* tegen elkander,) zwarte *pion* op 47 en daarna den *looper* op 39.

Z. C. op 22, bedreigt den *pion* op 57.

10. W. D. op 53, *dekt* 53; zoo hij dit met het *paard* op 54 deed, dan ging de zwarte *pion* op 47, om het *paard* te verjagen en dan was de *pion* op 37 toch verloren.

Z. *P*. op 46, om dat de witte *pion* dien zou nemen, welke hij dan terug neemt om naderhand zijnen *looper* op 59 te brengen.

11. W. P. op 46, neemt den *pion*.

Z. *P.* op 46, herneemt den *pion.*
12. W. D. op 46, neemt den *pion.*
Z. *F.* op 39 en bereikt nu zijn doel.
13. W. D. op 45, om 37 te *dekken.*
Z. *F.* op 24, bedreigt de *koningin* op 45.
14. W. C. op 38, *dekt* 45 en bedreigt 28.
Z. *P.* op 19.
15. W. F. op 52. Speelde hij zijnen *pion* op 29, zwarte *looper* op 38, neemt het *paard*, witte *koningin* herneemt den *looper* (of. *pion* op 22, neemt het *paard* en bedreigt de *koningin*, zwarte *koningin* op 45, neemt de *koningin*, witte *looper* op 45, herneemt de *koningin*, zwarte *looper* op 45, neemt den *looper* en heeft eenen *officier* gewonnen;) zwart *paard* van 2 op 12, witte *toren* op 62, zwarte *pion* op 29, neemt den *pion*, witte *pion* herneemt den zwarten, zwart *paard* op 29, neemt den *pion*, witte *koningin* op 22, neemt het *paard*, zwart *paard* op 46 *schaak* en wint nu de *koningin.*
Z. *F.* op 38, neemt het *paard.*
16. W. D. op 38, neemt den *looper.*
Z. *P.* op 28.
17. W. F. op 44.
Z. *C.* op 37, neemt den *pion.*
18. W. C. op 37, neemt het *paard.*
Z. *P.* op 30, valt het *paard* aan.

In deze *positie*, Tabel D. N°. 6, moet de zwarte het *paard* op 37 nemen, en heeft dan een zeer goed en welgeordend spel, den *pion* van den *gambiet* heeft hij behouden en hij heeft geene aanvallen van eenig belang te duchten.

XI.

De vijf eerste zetten even eens als in het voorgaande spel.

6. W. P. op 56, valt den *pion* op 58, met zijnen *looper*, aan.
Z. *D.* op 22, *dekt* dien *pion.*
7. W. F. op 35, bedreigt den *pion* op 14. In het volgende spel doet hij eenen anderen *zet.*

Z. *C*, op 24, *dekt* 14. In het voorgaande spel heeft hij dit, met den *toren* op 16, gedaan, omdat hij 24 voor den *looper* wilde vrijhouden, doch bij deze *positie* van zijne *stukken*, heeft hij een plan om zijnen *looper* beter te gebruiken.

8. W. P. op 43, om als het *paard* 29 verlaat, 36 *gedekt* te houden en ook om de *koningin* eenen weg; naar 42, te banen.

Z. *F.* op 20, bedreigt het *paard*, op 29; deze onregelmatige *zet*; die de *stukken* op 3 en 12 *masqueert*, is een gevolg van het plan van den zwarten, dat hij bij den elfden *zet* ten uitvoer brengt.

9. W. C. op 44; zoo hij dit *paard* liet nemen dan zou hij daardoor den *pion*, op 36, verliezen. Hij verwachtte dat de zwarte zijnen *pion* op 20 zou hebben geplaatst en daarna zijnen *pion* op 46 zou schuiven, dien de witte dan na wederzijds nemen, zou moeten veroveren door zijnen *koning* op 54 en zijn *paard* op 52 te plaatsen.

Z. *P.* op 46, als een gevolg van zijn plan.

10. W. F. op 31, zijn beste *zet*. Speelde hij *pion* op 29, dan nam de zwarte *pion* den *pion* op 55, witte *toren* op 63, zwarte *koningin* neemt den *pion* op 40, en geeft *schaak* en daarna den *looper* op 13, waardoor hij drie *piennen* zou winnen en een goedspel hebben. Of zoo hij speelde *pion* op 46, door den zwarten *pion* te nemen, dan gaf de zwarte *looper*, op 47, *schaak*, wit *paard* op 54, om den *koning* te *dekken*, zwarte *looper* op 40 en heeft eene goede *positie*.

Z. *P.* op 55, neemt den *pion*.

11. W. T. op 63, zoo hij de *koningin* nam, dan nam de zwarte den *toren*, en verkreeg daardoor eene andere *koningin*.

Z. *F.* op 47, *schaak*, het plan van zijnen zevenden *zet*.

12. W. R. op 52, dewijl hij dit spel, van den zwarten, reeds bij den negenden *zet*, kon verwachten, was het zijne zaak des te meer om, bij den tien-

den *zet*, zijnen *looper* op 31 te brengen, dewijl hij dat *stuk* anders zou hebben moeten *maskeren*.

Z. *D.* op 46, *dekt* 55.

13. W. D. op 53, zoo hij de zwarte *koningin* nam, dan zou de *pion* van 39 die hernemen, witte *koning* op 45, zwarte *looper* op 56 (of zwart *paard* op 39 *schaak*, witte *koning* op 46, neemt den *pion* en daarna neemt de *toren* den *pion* op 55,) witte *koning* op 46, neemt den *pion*, (zoo hij den *toren* wilde verzetten, zou hij dien *toren* toch verliezen dewijl de *pion* van 55 op de randrij schuift en *koningin* wordt,) zwarte *looper* op 63, neemt den *toren*, witte *koning* op 55, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 36, neemt den *pion*, witte *pion* herneemt den *looper*, zwarte *pion* op 20 en heeft nu eenen *toren* en eenen *pion*, tegen eenen *looper* gewonnen.

Z. *P.* op 22, bedreigt den *looper* op 31; zoo hij, met zijne *koningin*, de witte *koningin* nam dan zou de witte *koning* die hernemen, waarna hij met zijnen *toren* den *pion* op 55 zou kunnen veroveren.

14. W. F. op 24, neemt het *paard*.

Z. *T.* op 24, neemt den *looper*.

In deze *positie*, zie Tabel D. N°. 7, kan de witte niet anders spelen om zijne stelling te verbeteren, dan met zijnen *toren* den *pion*, op 55, te nemen, de zwarte *koningin* neemt de witte, de witte *koning* herneemt de zwarte *koningin* en de zwarte *looper* neemt den *pion* op 40, waardoor hij eene goede *positie* en twee *pionnen* heeft gewonnen, zoo dat de witte het spel zal moeten verliezen.

XII.

De zes eerste *zetten* als in het voorgaande spel.

7. W. P. op 43, deze *zet* doet hij in het voorgaande spel later.

Z. *P.* op 20, zoo hij thans, even als in het voorgaande spel, zijnen *looper* op 20 bragt, zou hem dit niets

helpen, dewijl de witte, bij den tienden *zet*, den *pion* van den zwarten, op 55, met zijnen *looper*, zou nemen, en aldus de *koningin* van 22 zou verjagen.

8. W. C. op 44, bedreigt 38.
Z. *F.* op 24, *dekt* 38.

9. W. D. op 53, om bij den volgenden *zet*, op 54 te gaan ten einde 38 te bedreigen.
Z. *C.* op 13. Zoo hij thans zijnen *pion* op 46 speelde, zou de witte *pion* dien nemen, zwarte *pion* herneemt den witten, witte *koningin* op 54, zwarte *looper* op 39, witte *looper* op 48, zwart *paard* op 13 (of *looper* op 48, neemt den *looper*, witte *toren* op 48 neemt den *looper* en moet nu den *pion* op 46 winnen,) witte *looper* op 24, neemt den *looper*, zwarte *toren* op 24, neemt den *looper*, witte *looper* op 39, neemt den *pion*, zwarte *pion* herneemt den *looper*, witte *koningin* op 47, zwarte *toren* op 23, witte *pion* op 32, deze wil nu voortdringen, want [zoo de zwarte *toren* op 16] gaat om dit te beletten, zijn de *pionnen* op 39 en 46 verloren.

Of *pion* op 19, dan ging de witte *pion* op 29, zwarte *pion* neemt dien, witte *koningin* op 29, *schaak*, door het nemen van den *pion*, zwarte *koningin* neemt de witte en geeft *schaak*, witte *pion* neemt de zwarte *koningin*, zwarte *pion* op 46, witte *pion* neemt dien, zwarte *pion* herneemt den witten, witte *looper* op 24, neemt den *looper*, zwart *paard* herneemt den *looper*, witte *looper* op 48, zwarte *looper* neemt dien, witte *toren* herneemt dien *looper*, en neemt daarna den *pion* op 46.

10. W. D. op 54, versterkt den aanval op den *pion* op 38.
Z. *P.* op 47. Hij zou ook, door zijn *paard* op 23 te brengen, den *pion*, op 38 kunnen *dekken* en daardoor zijnen veroverden *pion* behouden, doch deze *zet* is hem voordeeliger.

11. W. D. op 52, om den aanval op 38 te behouden. Speelde hij zijne *koningin* op 65, dan ware zij

ingesloten. Speelde hij zijne *koningin* op 53, dan ging de zwarte *looper* op 59, witte *koningin* op 52, zwarte *pion* op 46, witte *koningin* op 51, zwarte *pion* op 54 *schaak* en moet winnen. Zoo de *koningin* op 46 ging, dan wäre zij door den *looper* op 39 verloren.

Z. *P.* op 46, bedreigt de *koningin*, met den *looper* van 24.

2. W. D. op 51, of *paard* op 38, zwart *paard* op 23, waardoor het *paard* op 38 verloren gaat, dewijl het niet weg kan.

Z. *P.* op 54, *schaak.*

3. W. R. op 60; nam hij dien *pion* met zijn *paard*, dan ging de zwarte *looper* op 59 en nam den *looper*, witte *koningin* herneemt dien *looper*, zwarte *koningin* op 54 neemt het *paard* en geeft *schaak*, witte *koning* op 60, zwarte *looper* op 39, *schaak*, witte *looper* op 53, zwarte *koningin* op 53, *mat*, hij zoude dus den *looper*, op 59, verloren moeten geven, zoo hij niet *mat* wil gezet worden.

Z. *F.* op 39, *schaak.*

14. W. F. op 55, om te *dekken.*

Z. *D.* op 40, neemt den *pion.*

15. W. T. op 40, neemt de *koningin*, dewijl de *koningin* anders den *toren* zou nemen. Speelde hij zijnen *toren* op 62, dan ging de zwarte *koningin* op 56, wit *paard* op 54, neemt den *pion*; zwarte *koningin* op 55 neemt den *pion*, witte *toren* op 61, zwarte *koningin* op 54, neemt het *paard* en kan nu den *pion* van 47 tot *koningin* brengen.

Z. *P.* op 62, haalt *koningin* en geeft *schaak*, de witte *looper* kan dezen *pion* niet nemen.

16. W. C. op 61.

Z. *F.* op 55, neemt den *looper* en geeft *schaak.*

17. W. D. op 53, neemt den *looper.*

Z. *D.* op 53, neemt de *koningin.*

18. W. R. op 53, neemt de *koningin.*

Z. *F.* op 59, neemt den *looper.*

19. W. C. op 52, om den toren te demaskeren.
Z. F. op 50, neemt den pion.
20. W. T. op 58.
Z. F. op 43, neemt den pion.

In deze positie, zie tabel D. N°. 8. moet de witte met zijnen toren van 58 den pion op 10 nemen; doch het spel zal hij moeten verliezen, dewijl de zwarte eenen officier en drie pionnen voor heeft.

XIII.

De vijf eerste zetten even eens als bij N°. 9.

6. W. C. op 31, neemt den pion.
Z. D. op 31, herneemt het paard.
7. W. rokkeert. Zijn oogmerk bij dezen zet, en het opofferen van zijn paard, is, om eene goede en dreigende positie aan te nemen, waardoor hij de overwinning wil trachten te behalen. Men beschouwe slechts de middelijke en onmiddelijke werking der stukken van den witten, en men zal zien, dat hij onderscheidene gelegenheden, om aan te vallen, heeft.
Z. F. op 29. Zijn hoofdoogmerk is om 38 te dekken en daar hij reeds eenen officier genomen heeft, kan hij eenen looper opofferen, dewijl hij daardoor den verloren gambietpion weder wint. Speelde hij zijnen looper op 39, dan ging de witte koningin op 44, zwarte looper op 21, witte looper op 38, neemt den pion, zwarte koningin op 13, witte looper op 21, neemt den looper, zwarte pion herneemt den looper, witte koningin op 26, schaak, zwarte pion op 19, witte koningin op 32, schaak, zwarte koning op 12, witte looper op 31, zwart paard op 21, witte looper neemt het paard, zwarte looper herneemt den looper, witte pion op 29, zwarte toren op 6, witte pion op 22, neemt den looper, zwarte toren neemt den pion; witte toren op 22, neemt den toren, zwarte koningin neemt den toren, witte koningin op 16, neemt den pion,

zwarte *koningin* op 13, witte *koningin* neemt de zwarte, zwarte *koning* herneemt de *koningin*, wit *paard* op 43, zwart *paard* op 12, witte *toren* op 62, en moet nu een van zijne twee *pionnen* van 55 en 56 doorbrengen en *koningin* halen.

8. W. P. op 29, neemt den *looper*.

Z. *P.* op 29, herneemt den *pion*, dekt den *pion* op 38 en heeft nu noch van den *looper* op 57 noch van den *toren* op 62, iets te vreezen.

9. W. D. op 28, hij doet thans eenen nieuwen aanval op 14 en op 29.

Z. *D.* op 13. Speelde hij, in de plaats van dit, zijne *koningin* op 32 (of speelde de zwarte zijn *paard* op 24, dan nam de witte *looper* den *pion* op 38, zwarte *koningin* op 22 of 15, witte *looper* op 29, neemt den *pion* en moet den *toren* op 8 winnen,) dan ging de witte *looper* op 38 en nam den *pion*, zwart *paard* op 19, witte *looper* op 29, neemt den *pion*, zwart *paard* op 29 herneemt den *looper*, witte *toren* op 30, zwarte *koningin* op 23, witte *toren* neemt het *paard*, op 29, en geeft *schaak*, de witte heeft eenen *pion* en eene goede *positie* gewonnen.

Zoo de zwarte *koningin*, in de plaats van op 22 of 15 te gaan, zich op 13 plaatste, dan zou de witte *looper* het *paard* op 24 nemen.

10. W. P. op 47, om, zoo de zwarte dien *pion* neemt, met zijnen *toren* den *pion*, op 14, te nemen.

Z. *C.* op 22, bedreigt de *koningin*.

11. W. D. op 44, zoo dit *stuk* op 25 of 26 ging, zonder de *pionnen* van 10 of van 11 het weder verjagen.

Z. *F.* op 48, bedreigt den *toren*.

Zie deze *positie* op tabel D. N°. 9.

12. W. T. op 46, om de rigting op 38 niet te verliezen of anders: *toren* op 54, zwart *paard* op 9, witte *toren* op 46, zwarte *koningin* op 37 *schaak*, witte *koning* op 64, zwart *paard* op 54 *schaak*, witte *toren* op 54 neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 54 neemt den *toren* en zet vervolgens, met den *looper* op 55, *mat*.

Z. *D.* op 27, *schaak*.
13. W. R. op 64.
Z. *C.* op 59, om vervolgens op 54 te gaan.
14. W. D. op 53 *dekt* 54.
Z. *C.* op 19, om op 36 de *koningin* aan te vallen.
15. W. P. op 43, *dekt* 36. Of *looper* op 26, zwarte *rokkeert* met zijnen *koning* op 3, witte *looper* op 19, neemt het *paard*, zwart *paard* op 54 *schaak*, witte *toren* op 54, neemt het *paard*, zwarte *toren* op 60 *schaak*, witte *koningin* op 60 neemt den *toren*, zwarte *koningin* op 54 neemt den *toren*, witte *koningin* op 63, zwarte *koningin* op 46, *schaak*, witte *koningin* op 55, zwarte *koningin* neemt de witte, op 55, *mat*.
Z. *rokkeert* met den *koning* op 3.
16. W. F. op 14, neemt den *pion*. Of *pion* op 54, zwarte *koningin* op 35, neemt den *looper*, witte *koningin* herneemt de zwarte, zwarte *toren* op 60, *schaak*, witte *toren* op 62, zwarte *toren* op 62, neemt den *toren*, witte *koningin* op 62, neemt den *toren*, zwarte *looper* op 62, neemt de *koningin*, heeft eenen *officier* en eenen *pion* gewonnen en daarbij eene goede *positie* gekregen.
Z. *C.* op 36, bedreigt de *koningin* en den *toren*.
17. W. D. op 60. Of *pion* op 36, neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 59, neemt den *looper*, *schaak*, witte *toren* op 62, zwarte *koningin* op 62, *schaak*, witte *koningin* op 62, neemt de zwarte, zwarte *looper* op 62, neemt de *koningin* en wint eenen *toren*.
Z. *C.* op 46, en valt daardoor, met zijnen *toren*, de *koningin*, op 60, aan.
18. W. F. op 21, *schaak*.
Z. *R.* op 2, en moet in deze *positie* weldra *mat* zetten en dewijl het *paard* van 59 met de *mat* dreigt, kan de witte niet beter doen dan het *paard*, op 46 te nemen, waar tegen dan de zwarte *toren* op 60 gaat, welke dan door de witte *koningin* wordt

genomen, zwart *paard* gaat nu op 54, *schaak*, waardoor hij de *koningin* wint: en daarna op 54 met de *koningin*, als wanneer de *mat* op 55 moet volgen.

XIV.

De vier eerste zetten als in N°. 9.

Z. W. P. op 40. In het spel N°. 10 deed hij dezen aanval om den vijandelijken *looper* van 15 af te houden, doch thans heeft hij het plan om een goed spel te maken, dewijl hij verwacht dat de zwarte zijnen *pion* op 39 zal brengen.

Z. *P.* op 24, *dekt* 31, dat hij dezen *zet* kan doen, bewijst voor de goede plaatsing des *loopers* op 15, (zoo hij speelde *pion* op 39, dan ging het witte *paard* op 31, zwart *paard* op 24, tot aanval en tot verdediging van 14, witte *pion* op 36, zwarte *pion* op 22 om het *paard* te verjagen, witte *looper* op 38, neemt den *pion*, zwarte *pion* op 20,) (zoo hij hier, met zijnen *pion*, het *paard* op 31 nam dan zou de witte *pion*, van 40, dien *pion* hernemen, zwart *paard* op 7, witte *koningin* op 39, neemt den *pion*, zwarte *pion* op 20, witte *koningin* op 32, *schaak* en heeft een keer goed spel,) witte *pion* op 45, zwarte *pion* op 31, neemt het *paard*, witte *pion* op 31, herneemt den *pion* zwart *paard* op 7, (mogelijk deed hij beter als hij zijn *paard* op 14 bragt,) witte *koningin* op 42, zwarte *koningin* op 13, wit *paard* op 52, *dekt* 37, (zoo hij hier, met zijnen *looper*, het *paard* op 7 nam, zou de zwarte *koningin* den *pion* op 37 nemen, *schaak* geven en daarna den *looper* op 38 veroveren,) zwarte *koningin* op 6, bedreigt den witten *looper* op 38; witte *rokkeert*, den *koning* op 63, zwart *paard* op 22. (Speelde hij zijne *koningin* op 15, dan zou de witte *looper* het *paard* op 7, nemen.) (Bij elken anderen *zet* zou de witte *looper* op 29 gaan om de *koningin*, met zijnen

toren aan te vallen en vervolgens met zijnen *toren* op 14 te gaan, waardoor de *looper* op 15 en den *toren* op 8 genomen moeten worden,) witte *pion* op 22 neemt het *paard*, zwarte *looper* op 22 neemt den *pion*, witte *looper* op 31, zwart *paard* op 22, *dekt* den *looper*, witte *looper* op 21. In deze *positie* Tabel D. N°. 10, heeft de witte een zeer goed spel, want zoo thans de zwarte *toren* op 7 gaat, om den *looper* aan te vallen, dan neemt de witte *looper* den zwarten op 22, zwart *paard* op 22, herneemt den *looper*, witte *looper* op 3, neemt den *looper*, zwarte *toren* op 3, neemt den *looper*, witte *koningin* op 21 *schaak*, zwarte *koning* op 4, (of zoo hij *koningin* op 13 speelt, dan neemt de witte *koningin* den *toren* op 3, geeft *schaak* en neemt daarna den *pion* op 10,) witte *toren* op 22, neemt het *paard* en heeft eene zeer goede *positie*. (*) Speelde de zwarte bij den vijfden *zet*, zijnen *pion* op 22, dan nam het witte *paard* den *pion* op 31, zwarte *pion* herneemt dit *paard*, witte *koningin* op 32 *schaak*, zwarte *koning* op 13 (zoo hij op 6 ging was hij *mat*) witte *koningin* neemt den *pion* op 31, *schaak*, zwarte *koning* op 5, (**) witte *looper* op 14, *schaak*, zwar-

(*) Het lijdt geenen twijfel of de geachte auteur heeft hier voorbedachtelijk eenen verkeerden *zet* aangegeven, om den lezer opmerkzaam te maken, want zoo de zwarte zijnen *toren* op 7 plaatste, dan kan de witte *looper*, van 21, dien nemen, zonder dat de zwarte *koningin* dat *stuk* kan hernemen, dewijl de *koningin* op 42, het *dekt*, en in dit geval kan men de partij, voor den zwarten, wel als geheel verloren beschouwen.

De Vertaler.

(**) Wij zouden in dit geval den zwarten *looper* van 15 op 22 plaatsen, om den *koning* te *dekken*, waardoor de witte geen *schaak* meer kan geven, dan door de *koningin* op 27, hetgeen de zwarte kan *dekken* door *pion* op 20, en waardoor alle verdere aanvallen ophouden, terwijl de zwarte dan zijnen *looper* op 5 heeft *gedemaskeerd* en dien, zoo wel als zijne overige *stukken*, kan uitbrengen.

De Vertaler.

te *koning* neemt den *looper*, witte *koningin* op 4 neemt de zwarte *koningin*.

6. W. P. op 36.

Z. *P*. op 19, om met zijnen *pion* op 28 of 26 den *looper* aan te vallen.

7. W. P. op 29, om te beletten dat de zwarte *pion* op 28 gaat, of zoo hij dit doet, hem dan op 20 te nemen en daardoor den aanval op 14 te behouden.

Z. *P*. op 39, bedreigt het *paard* op 46. Speelde hij *pion* op 26, dan ging de witte *looper* op 42, zwarte *pion* op 25, witte *pion* op 33, zwarte *pion* op 34, wit *paard* op 52, zwarte *looper* op 17, wit *paard* op 37, zwarte *koningin* op 18, wit *paard* op 20, *schaak* en moet winnen.

8. W. C. op 56.

Z. *P*. op 28.

9. W. P. op 20, neemt dien voortgezetten *pion*. (zie wat daarvan is gezegd bij den zevenden *zet*.) Verplaatste hij zijnen *looper* op 42, dan nam de zwarte *koningin* den *pion* op 40, *schaak*, witte *koning* op 62, zwarte *pion* op 32, witte *looper* op 38, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 24 en heeft eene goede *positie*.

Z. *D*. op 20, neemt den *pion*, *dekt* 38, en bedreigt 36.

10. W. P. op 43, *dekt* 36.

Z. *P*. op 32, ter ondersteuning van den *pion* op 39.

11. W. D. op 53, *schaak*, of *rokkeert*, dan gaat de zwarte *looper* op 24 om 38 te *dekken*, (of *pion* op 46, wit *paard* op 46, neemt den *pion*, zwarte *pion* op 46, neemt het *paard*, witte *toren* op 46, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 21, witte *looper* op 38, Eene *positie* die voor den witten niet minder voordeelig staat,) wit *paard* op 46, zwarte *pion* neemt het *paard*, witte *koningin* op 46, neemt den *pion*, zwart *paard* op 22, *dekt* 32, (of zwarte *looper* op 21, witte *looper* op 21, neemt

den *looper*, zwarte *pion* op 21, neemt den *looper*, witte *koningin* op 52, neemt den *pion* en geeft *schaak*, zwarte *koning* op 4; witte *looper* op 38 neemt den *pion*; bij deze *positie* staan de beide spellen vrij gelijk,) witte *looper* op 58 neemt den *pion*, zwarte *looper* op 38, neemt den *looper*, witte *koningin* op 38, neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 38, neemt de *koningin*, witte *toren* op 58, neemt de *koningin*, zwart *paard* van 2 op 12, wit *paard* op 52. In deze *positie*, tabel D. N°. 11 staat het witte spel redelijk goed.

Z. C. op 13, *dekt* den *koning*.

12. W. *rokkeert*.

Z. F. op 24.

13. W. D. op 37; speelde hij *koningin* op 54 om 38 te bedreigen dan ging de witte *pion* op 47 en won het *paard*.

Z. F. op 30.

14. W. F. op 38; neemt den *pion*; welke *zet* de beste is, dewijl de zwarte bij elken anderen *zet* den *gambietpion* behoudt en eene goede *positie* krijgt en hoezeer de zwarte thans met zijnen *pion* op 47, eenen *officier* verovert, verliest hij eenige *pionnen*.

XV.

De vijf eerste *zetten* eveneens als in het voorgaande spel.

6. W. P. op 36.

Z. P. op 20.

7. W. P. op 43.

Z. P. op 19. Zoo hij hier speelde *looper* op 21, dan wordt die, door den witten *looper* genomen, zwarte *pion* herneemt den *looper*, witte *koningin* op 42, zwarte *koningin* op 5, witte *pion* op 31 neemt den *pion*, zwarte *pion* herneemt dien, witte *toren* op 8, neemt den *toren*, zwarte *looper* herneemt den *toren*, wit *paard* op 31, neemt den *pion*, zwarte *koning* op 13, witte *looper* op

38, neemt den *pion*, zwart *paard* op 19, wit *paard* op 50, zwarte *pion* op 25, witte *rokkeert*, zwarte *pion* op 18, witte *toren* op 64, zwart *paard* op 22. (Beter zou hij spelen *looper* op 15, witte *toren* op 16, zwarte *koning* op 22, waardoor hij de *mat* voorkomt, doch evenwel een slecht spel heeft.) Zwarte *toren* op 8 neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 8, neemt den *toren*, witte *koningin* op 21, neemt den *pion*, *schaak*, zwarte *koning* op 6, witte *koningin* op 14 *mat*. (of zwarte *koning* op 4, wit *paard* op 14, *mat*.)

Zoo de zwarte, in de plaats van *pion* op 19, *looper* op 39 speelt, dan gaat de witte *koningin* op 42, zwarte *looper* op 32 *dekt* 14, witte *pion* op 31 neemt den *pion*, zwarte *pion* op 31 herneemt den *pion*, witte *toren* op 32 neemt den *looper*, zwarte *toren* op 32, herneemt den *toren*, witte *looper* op 14 neemt den *pion* en geeft *schaak*, zwarte *koning* op 13, witte *looper* op 32, waarbij de witte eenen *looper* wint.

8. W. D. op 53, zoo de *koningin* op 42, ging, dan ging de zwarte *pion* op 26.

Z. *F.* op 39. Hij zou beter spelen, zoo hij zijne *koningin* op 15 bragt, waardoor hij de vrijheid zou behouden om, met den linker vleugel, voort te rukken, waardoor hij een goed spel zou krijgen en ook den *gambietpion* behouden.

9. W. P. op 47, om den twaalfden *zet* te kunnen doen.

Z. *P.* op 47, neemt den *pion*.

10. W. P. op 31, neemt den *pion*.

Z. *P.* op 31, herneemt den *pion*.

11. W. T. op 8, neemt den *toren*.

Z. *F.* op 8, herneemt den *toren*.

12. W. F. op 31, neemt den *pion*.

Daar al deze *zetten* uit nemen en hernemen bestaan, ten gevolge van den *zet*, door den witten onder N°. 9 gedaan, om zijnen *looper* van 59 op 31 te brengen, zoo kan men daarbij geene plannen van den zwarten opgeven, want eerst bij den volgenden *zet* begint hij te berekenen wat er te doen staat.

Z. F. op 22. Speelde hij *looper* op 46 om het *paard* te nemen. (Of *koningin* op 31 neemt den *looper*, dan neemt het witte *paard* de *koningin*, zwarte *looper* op 55 neemt de *koningin*, witte *looper* op 14 neemt den *pion* en geeft *schaak*, zwarte *koning* op 13, witte *koning* op 63 neemt den *looper*, de witte heeft nu den *gambiet-pion* herwonnen, en kan dien op 47 ook gaan nemen,) dan gave de witte *looper*, door het nemen van den *pion* op 14, *schaak*, zwarte *koning* op 12. (of *koning* op 14, neemt den *looper*, witte *koningin* op 46, neemt den *looper*, *schaak*, en wint dan de *koningin*,) witte *looper* op 4, neemt de *koningin*, zwarte *looper* op 53 neemt den *koningin* witte *looper* op 40, zwarte *pion* op 55, witte *looper* op 54, zwarte *looper* op 62, witte *looper* op 7 neemt het *paard*, zwart *paard* op 17, witte *looper* op 16, *toren* zwarte op 6, wit *paard* op 52, zwarte *looper* op 26, witte *pion* op 55, zwarte *looper* op 35 neemt den *pion*, wit *paard* op 35, neemt den *looper* en nu kan hij den *pion* op 55 met zijn *paard* op 45, gaan veroveren.

13\. W. F. op 22, neemt den *looper*.
Z. *D.* op 22, herneemt den *looper*.

14\. W. C. op 52, om te *rokkeren*.
Z. *C.* op 12, tot het zelfde einde.

15\. W. *rokkeert*
Z. *rokkeert*.

16\. W. T. op 63, bedreigt den *pion* op 47.
Z. *D.* op 38, *dekt* dien *pion* en belet het *paard* op 52, om zich te verplaatsen.

17\. W. D. op 55, om den *pion* op 47 te nemen.
Z. *P.* op 30, *dekt* den *looper* op 39.

18\. W. D. op 47, neemt den *pion*.
Z. *D.* op 47, neemt de *koningin*.

19\. W. T. op 47, neemt de *koningin*.
Z. *P.* op 37, neemt den *pion*.

20\. W. T. op 39, neemt den *looper*.

Z. *C.* van 12, op 22. En zoo er geene grove misslagen gedaan worden moet dit spel nu *remise* worden.

XVI.

De drie eerste *zetten* even eens als bij N°. 9.

4. W. F. op 35.
 Z. *P.* op 59.
5. W. F. op 14, *schaak*, zijn plan is volgens de *variante*, hetgeen men, bij den 9den en 11den *zet* zal zien.
 Z. *R.* op 14, neemt den *looper*.
6. W. C. op 29, *schaak*.
 Z. *R.* op 6.
7. W. D. op 59, neemt den *pion*.
 Z. *D.* op 22. Speelde hij *pion* op 20, dan gaf de witte *koningin* op 52, *schaak*, zwarte *koning* op 13, witte *koningin* op 14, *mat*.
8. W. D. op 52, *schaak*, hoezeer het plan om *mat* te *zetten*, verijdeld is.
 Z. *R.* op 15.
9. W C. op 14, zijn plan blijkt uit den elfden *zet*.
 Z. *D*: op 14, neemt het *paard*.
10. W. D. op 29, *schaak*.
 Z. *D.* op 21.
11. W. D. op 8, neemt den *toren* en heeft nu eenen *toren* tegen twee *officiëren* genomen.
 Z. *C.* op 22, om de *koningin* in te sluiten en te nemen.
12. W. P. op 44, *dekt* 57, *demaskeert* den *looper* en bedreigt den *pion* op 38.
 Z. *C.* op 19, om nu, met den *koning* op 14, en den *looper* op 15, de *koningin* te veroveren.
13. W. *rokkeert* om zijne *koningin*, met voordeel vrij te maken, dewijl hij het voornemen des vijands merkt. zie Tabel D N°. 12.
 Z. *D.* op 14. Speelde hij thans *paard* op 29, dan zou de witte *toren* den *pion* op 38 nemen, zwart *paard* op 23, witte *koningin* op 22, neemt het *paard*

en geeft *schaak*, zwarte *koningin* neemt de witte, witte *toren* neemt den zwarte *koningin*, zwarte *koning* neemt den *toren*, en nu staat het spel tamelijk gelijk.

Speelde hij zijnen *koning* op 14, dan nam de witte *toren* den *pion* op 38, zwarte *looper* op 15, witte *koningin* op 16 neemt den *pion*, de witte *koningin* is nu weder vrij en heeft twee *pionnen* gewonnen.

14. W. T. op 38; bij elken anderen *zet* zou hij de *koningin* verliezen, door den volgenden *zet* van den zwarten.
Z. *F.* op 15.
15. W T. op 22, neemt het *paard* en valt de *koningin* aan, dewijl anders de zijne zou verloren zijn.
Z. *F.* op 22, neemt den *toren*.
16. W. F. op 31, om zijne *koningin* te redden.
Z. *F.* op 31, neemt den *looper*.
17. W. D. op 43.
Z. *F.* op 45, *schaak*.
18. W. R. op 64,
Z. *D* op 62, *schaak* en *mat*, als een gevolg van den 13den *zet*.

XVII.

De vier eerste *zetten* even eens als in het voorgaande *spel*.
5. W. C. op 29, bedreigt 14.
Z. *D.* op 40, *schaak*.
6. W. R. op 62.
Z. *C.* op 24, dekt 14; of *paard* op 22, witte *looper* op 14, neemt den *pion*, *schaak*, zwarte *koning* op 4, witte *pion* op 36, zwart *paard* op 37 neemt den *pion*, witte *koningin* op 53, zwart *paard* op 47 *schaak*, witte *pion* op 47 neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 64, neemt den *toren* *schaak*, witte *koning* op 54, zwarte *pion* op 47, *schaak*, terwijl hij den *pion* neemt, witte *koning*

op 47, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 13. (of *koningin* op 59 neemt den *looper*, wit *paard* op 19 *schaak*, de *pion* van 10 of van 12 neemt het *paard*, witte *koningin* op 5, *mat.*) Witte *koningin* op 59 neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 61 *schaak*, witte *koning* op 56, zwarte *pion* op 20, witte *koningin* op 15, zwarte *toren* op 6, witte *looper* op 31, zwarte *pion* op 29, neemt het *paard* (of *looper* op 31 neemt den *looper*, witte *koningin* op 6; *mat.*) Witte *looper* op 13, neemt den *looper* en geeft *schaak*, zwarte *koning* neemt den *looper*, op 13, witte *looper* op 32 *schaak* met de *koningin*, zwarte *koning* op 20, witte *koningin* op 6, neemt den *toren*, *schaak*, zwarte *koning* op 12, witte *looper* op 39 *schaak*, zwarte *koning* op 19, witte *koningin* op 3 neemt den *looper* en heeft een zeer goed spel.

7. W. P. op 36, valt met zijnen *looper*, den *pion*, op 38 aan.

Z. *P.* op 20, bedreigt het *paard* op 29 en dekt tevens 38.

8. W. C. op 44, de eenige plaats waar op dit *stuk* zich kan redden, doch ook hier, ondersteunt het den aanval op 38.

Z. *P.* op 46, niet alleen om dien *pion* te redden, maar ook om daardoor een goed spel te krijgen.

9. W. P. op 47, bedreigt de *koningin*, zoo hij den *pion* op 46 nam, zou de zwarte *pion* van 39 dien hernemen, witte *koningin* op 46 herneemt dien *pion*, zwarte *looper* op 48 *schaak*, witte *koning* op 63, (of witte *koning* op 55, zwarte *looper* op 39 *schaak* en wint de *koningin*.) Zwarte *toren* op 7 *schaak*, witte *koningin* op 55, zwarte *toren* op 55 neemt de *koningin*, *schaak*, witte *koning* op 62, zwarte *toren* op 52, *schaak* met den *looper*, witte *koning* op 63, zwarte *koningin* op 59 *mat.*

Z. *D.* op 48, *schaak*,

10. W. R. op 54, op 63 zou hij *mat* zijn met de *koningin* op 55.

Z. *D.* op 55, *schaak.*

11. W. R. op 46.

Z. *C.* op 30, *schaak.* Speelde hij zijn *paard* op 7, ten einde daarna zijnen *looper* op 24 te brengen, dan ging het witte *paard* op 38, zwarte *looper* op 24, witte *looper* op 62, zwarte *koningin* op 64, neemt den *toren*, witte *looper* op 26 *schaak*, zwarte *pion* op 19, witte *koningin* op 64 neemt de *koningin.*

12. W. P. op 30, neemt het *paard.*

Z. *F.* op 24, *schaak.*

13. W. C. op 38. Als de *koning* op 37 gaat is hij *mat* door het opschuiven van den *pion* van 46 op 54.

Z. *rokkeert* waardoor dus het plan van den witten verijdeld wordt, namelijk de *koningin* zoo als hier voor is aangewezen te veroveren.

14. W. F. op 44, *dekt* 30 en heeft daarbij het doel om dien *looper* op 37 te brengen, zoo de zwarte met zijnen *toren*, op 5, *schaak* geeft. Mogelijk zou hij beter spelen, zoo hij zijnen *koning* op 44 of zijne *koningin* op 62 bragt, daar de *pion* van 30 toch niet te redden is. Speelt hij den *koning* op 44 dan geeft de zwarte *looper* op 30 *schaak*, terwijl hij den *pion* neemt, witte *koning* op 43, zwarte *looper* op 38, neemt het *paard*, witte *looper* op 38 herneemt den *looper*, en dan wordt het een geheel ander spel, terwijl de zwarte *koningin*, in het geheel, nog niet vrij is.

Z. *T.* op 5, *schaak.*

15. W. F. op 37.

Z. *F.* op 30, neemt den *pion.*

16. W. C. op 43, *dekt* den *looper* op 37.

Z. *P.* op 54, waardoor de *koningin* van 55 den *looper* op 36 aanvalt.

17. W. R. op 52, dewijl hij den *looper* op 37 toch niet kan redden, speelde hij den *koning* op 53, dan gaf de zwarte *koningin* op 46 *schaak*, witte *koning* op 52 (of witte *koning* op 62, zwarte *ko-*

ningin op 64 neemt den *toren* en geeft *schaak*,) zwarte *looper* op 38 neemt het *paard* en geeft *schaak*, witte *pion* op 38, neemt den *looper*, zwarte *pion* op 62, wordt verwisseld voor eenen *looper*, en geeft *schaak* witte *koning* op 61, zwarte *toren* op 37 neemt den *looper* en geeft *schaak*, witte *paard* op 37 neemt den *toren*, zwarte *koningin* op 37 neemt het *paard* en geeft *schaak*, witte *koning* op 54, zwarte *koningin* op 55 *schaak*, (*) witte *koning* op 61, zwarte *koningin* op 64 neemt den *toren* en nu heeft de zwarte twee *officieren* en eenen *pion* gewonnen.

Z. *T.* op 37, neemt den *looper*.

18. W. C. op 37, neemt den *toren*.

Z. *P.* op 62, wordt tegen eenen *toren* verwisseld, terwijl de *koningin schaak* geeft.

19. W. D. op 53.

Z. *F.* op 38, neemt het *paard* en geeft *schaak*.

20. W. P. op 38, neemt den *looper*.

Z. *D.* op 53, neemt de *koningin* en geeft *schaak*.

21. W. R. op 53, herneemt de *koningin*.

Z. *T.* op 64, neemt den *toren*, en nu heeft de zwarte eenen *toren* en eenen *pion* gewonnen.

(*) De *koningin* kan hier niet komen dewijl zij niet gedekt wordt, want de *pion*, die op 62 gebragt is, kan niet tegen eenen *looper* worden verwisseld, dewijl de andere zwarte *looper* mede op wit staat. Veelligt is dit eene drukfeil in het origineel en de auteur heeft waarschijnlijk gewild dat deze *pion* tegen een *paard* zou worden verwisseld, hetwelk dan ook *schaak* geeft.

Na dat de zwarte *koningin*, door het nemen van het *paard* op 37, *schaak* geeft, zouden wij met den witten *koning*, het *stuk* op 62 nemen, zwarte *koningin* op 64 neemt den *toren* en geeft *schaak*, witte *koning* op 53, zwarte *koningin* op 46 *schaak*, witte *koning* op 52, zwarte *koningin* op 58, neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *koning* op 45, zwarte *koningin* op 56 neemt den *pion*, en in dit geval heeft de zwarte slechts eenen *officier*, maar drie *pionnen* gewonnen.

De Vertaler.

XVIII.

3. W. P. op 40, en belet daardoor den *pion* van den zwarten, op 31 te gaan.
Z. *F.* op 13, bedreigt den *pion* op 40.
4. W. D. op 39, bedreigt 15 en 38. Of *paard* op 46, zwarte *pion* op 20, witte *pion* op 36, zwarte *looper* op 39, witte *looper* op 38, neemt den *pion* (of *paard* op 52 zwart *paard* op 22, hetwelk daarna op 32 kan gaan om 38 te *dekken*) (of witte *koningin* op 44, zwarte *looper* op 46, neemt het *paard*, witte *koningin* op 46, neemt den *looper*, zwarte *looper* op 40, neemt den *pion* en geeft *schaak*, heeft nu twee *pionnen* gewonnen en een goed spel) zwarte *looper* op 40, neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *toren* op 40, neemt den *looper* (of *pion* op 47, zwarte *looper* op 13 en dan *pion* op 31, waardoor hij den veroverden *gambietpion* blijft behouden) zwarte *looper* op 46, neemt het *paard*, witte *koningin* op 46, neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 40, neemt den *toren*, *schaak* en heeft een zeer goed spel.
Z. *P.* op 28.
5. W. D. op 38, neemt den *pion*; zoo de *koningin* den *pion* op 15 nam dan ging de zwarte *looper* op 22 en dan ware de *koningin* verloren.
Z. *P.* op 37, neemt den *pion*.
6. W. D. op 57, neemt den *pion*.
Z. *C.* op 22, valt de *koningin* aan.
7. W. D. op 45; welke andere *zet* de *koningin* ook doet, heeft de zwarte altijd de gelegenheid, door het voorbrengen van zijne *stukken* de *koningin* aan te vallen, waardoor hij eenige *tempos* wint, zijne *stukken* uitbrengt en de vijand blijft daardoor ingesloten.
Z. *C.* op 39.
8. W. D. op 47, *dekt* 40.
Z. *F.* op 20.

9. W. D. op 46.
Z. *C.* op 19.
10. W. D. op 53, *schaak.*
Z. *F.* op 21.

In deze *positie* zie Tabel D. N°. 15 is het voordeel klaarblijkelijk aan de zijde van den zwarten die al zijne *stukken* in werking heeft gebragt, terwijl die van den witten nog zijn ingesloten.

XIX.

In deze en in de volgende partijen wordt de *gambiet* later, dan in de voorgaande, aangenomen, de eerste *zet* blijft evenwel altijd dezelfde

2. W. P. op 58.
Z. *P.* op 28, op dat de vijand dien zou nemen.
3. W. D. op 53, om den vijand uit te lokken, tot het aannemen van den *gambiet.*
Z. *P.* op 38, neemt den *gambietpion*, zoo hij den *pion* op 37 nam, dan zou de witte *koningin* dien terug nemen, zwarte *looper* op 27, witte *pion* op 29, neemt den *pion.* Heeft dus eenen *pion* gewonnen en den zwarten *middelpion* uit den weg geruimd, waardoor het spel eene gewone opening verkrijgt.
4. W. P. op 28, neemt den *pion* en geeft *schaak* met de *koningin.*
Z. *F.* op 13.
5. W. P. op 35, *dekt* 28.
Z. *P.* op 19 om, zoo de witte dien neemt, denzelven met het *paard*, van 2, te hernemen en daar mede 36 te bedreigen.
6. W. C. op 43, *dekt* 28.
Z. *C.* op 22, bedreigt 28.
7. W P. op 44. doet eenen tegenaanval op 38 dewijl hij den *pion* op 28 niet meer kan *dekken*, want zoo hij dit, met zijne *koningin*, op 44, wilde doen zou hij daardoor zijne *looper* op 59 *maskeren.*
Z. *F.* op 39, bedreigt de witte *koningin.* Speelde hij *pion* op 28, dan zou de witte dien *pion* her-

nemen, zwart *paard* herneemt dien *pion*, wit *paard* herneemt het zwarte, zwarte *koningin* herneemt het witte *paard*, witte *looper* neemt den *pion* op 38 en dan staat het spel weder gelijk.

8. W. C. op 46.

Z. *C.* op 32, *dekt* 38, waardoor hij den aanval op 28 verlaat.

9. W. D. op 37, verdere aanval op 38. Zoo hij met den *pion* van 56 den *looper* aanviel dan speelde de zwarte zijn *paard* op 47, waardoor hij den *toren* zou nemen.

Z. *D.* op 20, *dekt* 38. Zoo hij dit, met zijnen *pion* op 31 deed, dan zou het witte *paard* dien *pion* nemen en zoo hij om dit te verhinderen eerst het *paard* op 46, met zijnen *looper*, name, dan zou de witte *koningin* dien *looper* hernemen om te gelijk het *paard* op 32 aantevallen, waardoor de *pion* op 38 toch verloren zou zijn.

10. W. F. op 53, om te kunnen *rokkeren*.

Z. *rokkeert*, met het oogmerk om zijnen *toren* op eene opene rij te brengen.

11. W. *rokkeert*; hij zou ook in de plaats van dit, het plan kunnen vormen om, met zijnen *pion* op 36 te brengen, plaats voor zijnen *looper* te maken ten einde die achter de *koningin* te zetten en aldus den vijandelijken *koning* met de *mat* op 16 te bedreigen, doch dit plan zoude op twee wijzen door den zwarten kunnen worden verijdeld.

Z. *C.* op 12, *demaskeert* zijnen *toren* van 1. Zoo hij met de *koningin*, op 27 *schaak* gave, dan ging de witte *pion* op 36 en won daardoor een *tempo*. Wilde hij de *koningin* aanvallen door middel van zijnen *pion* op 30 te brengen dan gaf de witte *koningin* op 21 *schaak*, waardoor de zwarte wordt genoodzaakt om de *koninginnen* tegen elkander te verruilen en daardoor brengt de witte eenen *pion* op 21 die den vijand zeer gevaarlijk kan worden.

12. W. P. op 19, neemt den *pion*; deed hij eenen anderen *zet* dan ging het zwarte *paard* van 12 op 22 waardoor de *koningin* en de *pion* op 28 zou worden aangevallen welke laatste dan verloren zou zijn.

Z. *C.* van 12, op 22 om de *koningin* te verjagen.

13. W. D. op 36.

Z. *D.* op 19, neemt den *pion*, *demaskeert* den *looper* op 13 om dien op 27 te brengen, ten einde, zoo mogelijk de witte *koningin* te nemen.

14. W, D. op 54, om, zoo de zwarte thans, zijnen *looper* op 27 brengt, zich met *pion* op 36 te dekken.) Speelde hij zijne *koningin* op 29, dan ging de zwarte *looper* op 20, witte *koningin* op 31, zwarte *pion* op 24, witte *koningin* op 40, zwarte *pion* op 31, waardoor 38 nog meer *gedekt* wordt en de witte verscheidene noodelooze *zetten* heeft moeten doen.

Z. *F.* op 20.

15. W. F. op 52, *demaskeert* den *toren* op 57, mogelijk ware het mede niet kwaad, zoo hij zijn *paard* op 36 bragt, in dit geval zou de zwarte *looper* op 27 gaan, wit *paard* op 19, neemt de *koningin*, zwarte *looper* op 54 neemt de *koningin* en geeft *schaak*, witte *toren* op 54 neemt den *looper*, zwarte *pion* op 19 neemt het *paard*, witte *looper* op 34 neemt den *looper*, zwart *paard* op 39 herneemt den *looper*, witte *toren* op 62, zwarte *pion* op 31, waardoor het spel, voor beide partijen, genoegzaam gelijk staat.

Ook zou de zwarte, als de witte zijn *paard* op 56 speelt, zijne *koningin* op 12 kunnen plaatsen dan ging het witte *paard* van 56 op 26, zwarte *looper* op 29, witte *pion* op 56, zwarte *looper* op 2, (zoo, bij den voorgaanden *zet*, de zwarte *looper* op 27 ging, dan ware de *pion* op 58, verloren,) witte *pion* op 27, om zoo de zwarte *pion* op 17 gaat, zijn *paard* op 20 te kunnen

brengen, waardoor 38 onfeilbaar verloren moet gaan. Speelde de zwarte zijne *koningin* op 11 dan ging het witte *paard* van 45 op 26, zwarte *koningin* op 12, wit *paard* op 20, neemt den *looper*, zwarte *koningin* herneemt dit *paard*, witte *looper* op 38, neemt den *pion*, zwart *paard* op 38 neemt den *looper*, witte *koningin* op 38 neemt het *paard*. Speelde de zwarte *koningin* op 27 dan ging het *paard* op 46 terug, zwarte *koningin* op 34, (zoo de *koningin* weder op 19 gaat herneemt het *paard* zijne *positie* op 36, gaat zij op 18 dan wordt zij door de witte *koningin* genomen die dan ook weder hernomen wordt) witte *pion* op 36, (dezelfde *zet* zou hij ook doen zoo de *koningin* op 25 of 30 ging) zoo de *koningin* op 3 ging dan speelde de witte, eveneens, zijn *paard* op 36 om den *looper* van 20 te verdrijven.

Z. *T*. van 6 op 5.

16. W. T. van 57 op 61.

Z. *C*. op 47.

17. W. P. op 47, neemt het *paard*, of *looper* op 38 neemt den *pion*, zwarte *looper* op 38 herneemt den *looper*, witte *pion* op 47, neemt het *paard*, zwarte *looper* op 45, waardoor de witte *koningin* wordt genomen.

Mogelijk zou de witte beter spelen, zoo hij in de plaats van het *paard* op 47 te nemen, zijn *paard* van 46 op 36 plaatste (zie Tabel D N°. 14) waardoor aan beide zijden zeer vele en onderscheidene aanvallen zouden kunnen ontstaan, hoe zeer het spel van den witten steeds gevaarlijk blijft.

Z. *P*. op 47, herneemt den *pion*.

18. W. D. op 36, of op 45 of *paard* op 36, (in dit laatste geval neemt de *pion* van 47, de *koningin* op 54 en geeft *schaak* en de witte *toren* herneemt den *pion*, waardoor de witte *koningin* verloren is.)

Z. *F*. op 27, en de witte *koningin* kan zich niet redden.

XX.

De twee eerste zetten even eens als in de voorgaande partij.

3. W. P. op 28, neemt den *pion*.

Z. *D.* op 28, neemt den *pion*, of anders; *pion* op 38, neemt den *pion*, wit *paard* op 46, zwarte *koningin* op 28 neemt den *pion*, witte *pion* op 36, zwarte *koningin* op 37, *schaak*, (anders *pion* op 31, witte *pion* op 35, zwarte *koningin* op 4 en nu kan de zwarte den *pion* op 38 verdedigen;) witte *koning* op 54, zwarte *looper* op 13, witte *looper* op 44, zwarte *koningin* op 19, witte *looper* op 38 neemt den *pion* en dit is het gevolg van het nutteloos *schaak* geven van den zwarten.

4. W. C. op 43, bedreigt de zwarte *koningin*.

Z. *D.* op 21, om den *gambiet pion* te nemen en tevens *schaak* te geven.

5. W. C. op 46, dewijl hij den *gambiet* heeft aangeboden is ook zijn oogmerk dat die genomen wordt.

Z. *P.* op 38, neemt den *pion* en geeft *schaak*.

6. W. R. op 54.

Z. *F.* op 13. Speelde hij *looper* op 27 *schaak*, dan ging de witte *pion* op 36, zwarte *looper* op 20, (of *looper* op 13 en witte *looper* op 38 neemt den *pion*,) witte *looper* op 26 *schaak*, zwarte *pion* op 19, witte *toren* op 61 en neemt de zwarte *koningin*.

7. W. P. op 36, bedreigt 38 met zijnen *looper*.

Z. *P.* op 31, *dekt* den *pion* op 38, ook verijdelt hij het oogmerk des vijands, door zijn volgende spel, namelijk om hem bij den elfden *zet mat* te zetten.

8. W. C. op 31, neemt den *pion*, hij offert dit *paard* op om den *looper* 13 te doen verlaten, en dan, wanneer de zwarte, bij den negenden *zet*, de *schaak* met zijnen *pion* op 19, of *looper* op 13, *dekt*, met zijnen *toren* de *koningin* te nemen.

Z. F. op 31, neemt het *paard*. Hij neemt dit *stuk*, dewijl hij het oogmerk des vijands merkt en dit bij den volgenden *zet* kan verijdelen, waardoor hij dus eenen *officier* wint.

9. W. F. op 26, *schaak*.

Z. R. op 6, om geen gevaar te loopen van de *koningin* te verliezen.

10. W. T. op 61.

Z. F. op 40, *schaak*. Zoo hij den zevenden *zet* niet had gedaan; maar zijne *koningin* had verplaatst, dan zou nu de witte *toren* op 5 *mat* zetten, ten zij de zwarte de *koningin* opofferde.

11. W. P. op 47, zoo hij den *koning* verplaatste, verloor hij zijnen *toren*, tegen eenen *looper*.

Z. F. op 47, neemt den *pion* en geeft *schaak*.

12. W. R. op 47, neemt den *pion*.

Z. D. op 30, *schaak*.

13. W. D. op 46. Speelde hij den *looper* op 38, dan zou de *koningin* dien nemen en *schaak* geven, waardoor de witte den *looper* zou verliezen. Ging de *koning* op 55, dan gaf de zwarte *koningin* op 48 *schaak*, witte *koning* op 63, (of *koning* op 54, zwarte *koningin* op 40 neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *koning* op 62, zwarte *looper* op 48 *schaak*, witte *koning* op 55, zwarte *looper* op 39 *schaak*, en moet de *koningin* winnen,) zwarte *koningin* op 47, *schaak* terwijl zij den *pion* neemt, witte *koning* op 64, zwarte *looper* op 39, neemt de *koningin* of zet *mat* met den *looper* op 46.

Z. F. op 47, neemt den *pion* en geeft *schaak*.

14. W. R. op 47, neemt den *looper*.

Z. D. op 48, *schaak*.

15. W. R. op 54.

Z. D. op 40, *schaak*.

16. W. R. op 62, ging de *koning* op 53, dan speelde de witte zijnen *looper* op 39 waardoor hij de

koningin zou nemen; ging de *koningin* op 45, 50 of 63 dan verliest hij den *toren* op 62.

Z. *F.* op 48, *schaak*.

17. W. R. op 63; ging hij op 53 dan ging de zwarte *looper* op 39, en de witte *koningin* ware verloren.

Z. *D.* op 61, neemt den *toren* en geeft *schaak*.

In deze *positie*, Tabel D N°. 16 is het voordeel onmisbaar voor den zwarten die eenen *toren* en eenen *pion* heeft gewonnen en nog steeds aanvallender wijze kan handelen.

XXI.

De eerste *zet* als bij N°. 1.

2. W. F. op 35, } volgens de gewone spelopening.
Z. *F.* op 27, }

3. W. D. op 53, zijn plan is om, met den *looper*, den *pion* op 14 te nemen, en als de *koning* dien *looper* neemt, met de *koningin* op 35 *schaak* te geven en den *looper* op 27 te nemen.

Z. *D.* op 13, *dekt* den *pion* op 14.

4. W. P. op 58, hij verandert thans zijn plan, en geeft den *gambiet*.

Z. *F.* op 63, neemt het *paard*.

5. W. T. op 63, herneemt den *looper*.

Z. *P.* op 38, neemt den *pion*.

6. W. P. op 36.

Z. *P.* op 27. Speelde hij, *koningin* op 40 *schaak*, dan ging de witte *pion* op 47, zwarte *pion* op 47, neemt den *pion*, witte *toren* op 47 herneemt den *pion*, zwart *paard* op 22, wit *paard* op 43, zwart *paard* op 32, witte *looper* op 14, neem den *pion* en geeft *schaak*, zwarte *koning* op 14 neemt den *looper*, witte *looper* op 31, zwart *paard* op 47 neemt den *toren*, witte *koningin* op 46 *schaak*, zwarte *koning* op 23, (beter ware het dat hij op 5 of op 7 ging, waar hij veiliger zou staan) witte *looper* op 49 neemt de *koningin*, zwart *paard* op 32, witte *koningin* op 8 *schaak*,

zwarte *koning* op 24, witte *koningin* op 31, *mat*.

7. W. P. op 43; zoo hij den *pion* op 27 nam dan zou de zwarte *koningin* dien hernemen, waarbij de *toren* op 63 wordt aangevallen.

Z. *P*. op 36, neemt den *pion*, om de *middelpionnen* des vijands te *isoleren*.

8. W. P. op 36, herneemt den *pion*.

Z. *C*. op 19, bedreigt 36.

9. W. P. op 28; hij zou 36 ook kunnen *dekken* door zijne *koningin* op 44 te brengen, dan zou het zwarte *paard* op 22 gaan en 37 bedreigen, wit *paard* op 43 *dekt* 37, zwart *paard* op 34 bedreigt de *koningin*, witte *koningin* op 53, zwarte *pion* op 20, *demaskeert* den *looper*, witte *looper* op 38 neemt den *pion*, zwarte *looper* op 39.

In deze *positie* Tabel D N°. 16 is de stelling van den witten niet zeer voordeelig; hij moet zijne *koningin* op 52 of 54 plaatsen en dus verliest hij zijnen *pion* op 37, want, op 45 gaande verplaastte zich het zwarte *paard* van 34 op 51, waardoor *koning*, *koningin* en *toren* worden *schaak* gegeven.

Z. *C*. op 36.

10. W. D. op 44, om 37 en 51 te *dekken*, het zwarte *paard* te verjagen en den *looper* op 59 niet te *maskeren*.

Z. *D*. op 27, om met zijn *paard* op 51 *schaak* te geven en tevens de beide *torens* aan te vallen.

11. W. T. op 62, om zich in veiligheid te stellen.

Z. *P*. op 26, valt den *looper* op 35 aan, om, zoo die *looper* weg gaat, den *looper* op 59 met zijne *koningin* te nemen en *schaak* te geven.

12. W. P. op 34, hij poogt zich, door eenen tegenaanval, uit zijne netelige omstandigheden te redden, en daarom offert hij eenen *pion* op.

Z. *D*. op 34, neemt den *pion* en geeft *schaak*.

19

Speelde hij *koningin* op 11, dan ging de witte *looper* op 38 en neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 35, neemt den *looper*, witte *koningin* op 35, neemt de zwarte, zwarte *pion* op 35, neemt de witte *koningin*, wit *paard* op 41, bedreigt den *pion* op 35, zwarte *looper* op 17, *dekt* 35, witte *looper* op 29, moet dus het *paard* op 36 of den *pion* van 15 en den *toren* van 8 winnen. Speelde de zwarte, in plaats van den *looper* op 17 zijn *paard* op 42, dan nam de witte *pion* dat *paard* en het spel stond gelijk.

Zoo de zwarte zijne *koningin* op 35 speelde en den *looper* nam, dan zou de witte *koningin* de zwarte nemen, zwarte *pion* herneemt de witte *koningin*, wit *paard* op 41, zwarte *pion* op 31, witte *looper* op 50, en neemt het *paard* van 36 en ook den *pion* van 35.

En indien de zwarte zijne *koningin* op 18 speelde dan zou de witte *looper* zich op 42 kunnen redden.

13. W. F. op 52.
   Z. *D.* op 50, gaat de *koningin* elders anders, dan kan de *looper* van 35 zich redden.

14. W. F. op 43.
   Z. *D.* op 59, *schaak.*

15. W. R. op 54.

In deze *positie*, Tabel D N°. 17, zal het spel voor beiden gelijk worden, want de zwarte moet nu spelen: *koningin* op 45 *schaak*, witte *koningin* neemt de zwarte, zwarte *pion* op 45, neemt de *koningin* en geeft *schaak*, witte *koning* neemt den *pion* op 45, zwarte *pion* op 35, neemt den *looper*, witte *looper* op 36, neemt het *paard*, zwart *paard* op 22, wit *paard* op 52, zwarte *looper* op 17, witte *toren* van 62 op 59, zwart *paard* op 39, *schaak*; witte *koning* op 38, zwart *paard* op 56, neemt den *pion*, wit *paard* op 35 neemt den *pion*, zwarte *looper* op 35 neemt het *paard*, witte *toren* op 35 neemt den *looper*; de zwarte spele nu wat hij wil, de witte *toren* gaat op 64 en neemt het zwarte *paard.*

Speelde de zwarte *koningin* op 51 *schaak*, dan zou de witte *koningin* de zwarte nemen, zwart *paard* herneemt de witte *koningin*, witte *looper* op 15, neemt den *pion*, zwart *paard* op 57, neemt den *toren*, witte *looper* op 26, neemt den *pion* zwart *paard* op 22, witte *looper* op 22, neemt het *paard*, zwarte *toren* op 7, witte *looper* op 57, neemt het *paard* en in deze *positie* staat het spel weder genoegzaam gelijk.

Partijen waarbij de gambiet *wordt aangeboden, maar niet genomen.*

De eerste *zet* blijf in deze, zoowel als in de drie volgende partijen, altijd zoo als in de voorgaande spellen is aangewezen.

I.

2. W. P. op 38.
Z. *F.* op 27, om zoo de witte den *pion* op 29 neemt, zijne *koningin* op 40, te brengen en *schaak* te geven waardoor hij altijd voordeel moet behalen.
3. W. C. op 46. Speelde hij *pion* op 29, neemt den *pion*, dan gaf de zwarte *koningin*, *schaak* op 40, witte *pion* op 47 (want zoo de witte *koning* op 53 ging, dan name de zwarte *koningin* den *pion* op 37 en de witte *koning* ware *mat*) zwarte *koningin* op 37 neemt den *pion*, witte *koningin* op 53, zwarte *koningin* op 64, neemt den *toren*. Dewijl de algemeene regel bij den *gambiet* is, om het *paard* op 46 te brengen wordt daardoor natuurlijk deze *zet* van den zwarten verhinderd, zoo als ook het *paard*, op 63 blijvende staan, door den *looper* van 27 zou genomen worden en daarom moet worden verplaatst.
Z. *P.* op 20, *demaskeert* den *looper* en *dekt* den *pion* op 29.

4. W. P. op 29, neemt den *pion.*
Z. *P.* op 29, herneemt den *pion.*
5. W. C. op 29, neemt den *pion*; dat deze *zet* nadeelig is, zal men uit de gevolgen zien; hij zou beter spelen zoo hij zijnen *looper* op 35 of zijnen *pion* op 43 bragt.
Z. *D.* op 40, *schaak.*
6. W. P. op 47, zoo de *koning* op 53 ging ware hij *mat*, zoo als hier boven is aangewezen.
Z. *D.* op 37, neemt den *pion*, geeft *schaak* en bedreigt het *paard* op 29.
7. W. D. op 53, dekt den *koning* en het *paard*, en maakt het plan om den *toren*, dien hij zal verliezen, weder te herwinnen.
Z. *D.* op 64, neemt den *toren.*
8. W. C. op 23, *schaak* met de *koningin.*
Z. *C.* op 13.
9. W. C. op 8, neemt den *toren*; dit *paard* is nu ingesloten, en nu zal de zwarte dit stuk trachten te veroveren.
Z. *F.* op 48, om te verhinderen dat de vijand, zijne *koningin* gebruikt, om het *paard* op 8 te gaan verlossen.
10. W. C. op 43, om met dit *paard*, het andere ter hulp te snellen.
Z. *D.* op 62, neemt den *looper.*
11. W. D. op 62, neemt de *koningin.*
Z. *F.* op 62, herneemt de *koningin.*
12. W. R. op 62, neemt den *looper.*
Z. *P.* op 22; speelde hij den *koning* op 6, om het *paard* te gaan nemen dan zou het witte *paard*, op 37 gaan, zwart *paard* op 12, (of *looper* op 18, wit *paard* op 31, zwarte *koning* op 7, wit *paard* van 8 op 14 neemt den *pion* en nu *dekken* de beide *paarden* elkander,) wit *paard* op 31, zwart *paard* op 29, witte *pion* op 43, zwarte *pion* op 24, witte *pion* op 36, zwarte *pion* op 31, neemt het *paard.* Witte *pion* op 29, neemt het *paard*

zwarte *koning* op 7, wit *paard* op 14, neemt den *pion*, zwarte *koning* op 14, neemt het *paard*, witte *looper* op 51, neemt den *pion* en dus heeft de witte, twee *pionnen* tegen eenen *officier* gewonnen.

13 W. C. op 37.
Z. *F.* op 18.
14. W. P. op 39, om den *pion* op 22 aantevallen.
Z. *R.* op 6.
15. W. P. op 31.
Z. *P.* op 30, zoo hij nu met den *koning* op 7 ging, dan nam de witte den *pion* op 22, zwarte *pion* op 22, neemt den *pion*, wit *paard* van 37, neemt den *pion*, zwarte *koning* op 8 neemt het *paard*.
16. W. C. op 47.
Z. R. op 7, en kan nu het *paard* op 8 gaan nemen zonder iets daarbij te verliezen. Zie tabel D. N°. 18.

II.

De drie eerste *zetten* even als in het voorgaande spel.

4. W. P. op 43, om daarna zijnen *pion* op 36 te brengen.
Z. *C.* op 22, bedreigt 37, of *koningin* op 13, witte *pion* op 36, zwarte *pion* op 36 neemt den *pion*, witte *pion* op 36, herneemt den *pion*, zwarte *koningin* op 37, neemt den *pion schaak*, witte *koning* op 54, zwarte *looper* op 36, neemt den *pion schaak*, (of *looper* op 34, witte *pion* op 41, zwarte *looper* op 25, witte *pion* op 34, zwarte *looper* op 18, witte *looper* op 26, *schaak*, zwarte *koning* op 4, (zoo de zwarte zijnen *pion* op 19 schoof, dan ging de witte *toren* op 61, waardoor de zwarte *koningin* verloren zou zijn,) witte *toren* op 61 en nu is de zwarte *koningin* ook verloren of anders *mat*, met T. op 5) wit *paard* op 36, neemt den *looper*, zwart *paard* op 13, wit *paard* op 26, zwart *paard* op 17, en daarna *rokkeren*, waardoor de zwarte een goed spel krijgt.
5. W. P. op 36.
Z. *P.* op 36, neemt den *pion*.

6. W. P. op 36, herneemt den *pion*.
Z. *C.* op 37, neemt den *pion*.
7. W. D. op 53; zoo hij den *looper* op 27 name, dan zou het zwarte *paard* den *pion* hernemen, waarna de zwarte zou *rokkeren* en daardoor eene goede *positie* krijgen.
Z. *F.* op 34, *schaak*.
8. W. F. op 52, *dekt* het *schaak*.
Z. *F.* op 52, neemt den *looper*.
9. W. C. op 52 herneemt den *looper*; namelijk het *paard* van 58.
Z. *P.* op 28, *dekt* het *paard*.
10. W. C. op 37, neemt het *paard*.
Z. *P.* op 37, herneemt het *paard*.
11. W. D. op 37, neemt den *pion*, *schaak*.
Z. *D.* op 13. Speelde hij *looper* op 21 dan ging de witte *pion* op 30 en de *looper* ware verloren.

In deze *positie*, Tabel D. N. 19, moet de witte *koningin* de zwarte nemen, zwarte *koning* herneemt de *koningin* en brengt daarna zijnen *toren* op 5, en den *koning* op 6; of speelde de witte zijne *koningin* op 53, dan zwarte *koningin* op 53 neemt de witte, witte *looper* herneemt de *koningin*, zwarte *rokkeert*, witte *rokkeert*, en zoo wijders.

III.

De drie eerste *zetten* zoo als in N°. 1.

4. W. F. op 35,
Z. *C.* op 22,
5. W. P. op 44.

} wegens deze *zetten* zie men de partij- en in de voorgaande §. Zoo de zwarte, in de plaats van zijn *paard* op 22, zijnen *looper* op 39 speelde, dan nam de witte *pion*, den *pion* op 29, zwarte *pion* herneemt dien, (of gaat met zijnen *looper* op 46 en neemt het *paard* en dan herneemt de witte *koningin* dien *looper* en dreigt met de *mat* op 14.) witte *looper* op 14 *schaak*, zwarte *koning* neemt den *looper*, wit *paard* op 29, neemt den *pion schaak*, zwarte *koning* op 5, witte *koningin* op 39, neemt den *looper* en heeft thans geen slecht spel. Zoo de witte bij den

vijfden *zet* den *pion* op 29 nam, dan zou de zwarte *pion* dien hernemen, wit *paard* op 29, herneemt den *pion*, zwarte *koningin* op 36 en wint eenen *officier*.

Z. *F*. op 39, door dezen *zet* noodzaakt hij het *paard* om op 46 te blijven staan en zoo de witte *pion* op 48 ging zou hij het *paard* nemen.

6. W. D. op 53, om daarna zijnen *looper* op 45 te brengen en te *rokkeren*; nam hij den *pion* op 29, dan zou de zwarte *looper* het *paard* op 46 nemen, witte *koningin* herneemt den *looper*, zwarte *pion* neemt den *pion* op 29, en het spel staat voor beiden gelijk.

Z. *rokkeert*; hij kiest daartoe juist het beste tijdstip, dewijl hij daardoor geen belangrijk *tempo* verliest en zijnen *koning* in veiligheid brengt, daarna wil hij den *pion* op 38 nemen en zijnen *pion* op 28 brengen om daardoor den *pion* van 37 zich te doen verplaatsen ten einde zijnen *toren* op 5 te brengen en aldus de *koningin* te winnen.

7. W. P. op 30; hij sluit den *looper* van 39 in en verijdelt daardoor het zoo even aangetoonde plan des vijands, ook kan deze *pion* in het vervolg voordeelig voor den witten worden.

Z. *P*. op 28, opdat de witte dien zou nemen en de zwarte *looper* dan den *pion* op 30 zou kunnen nemen; speelde hij zijn *paard* op 19 om daarna op 36 te gaan, dan ging de witte *pion* op 43, zwart *paard* op 25, witte *looper* op 26, zwarte *pion* op 19, witte *looper* op 33, zwarte *pion* op 26, witte *looper* op 42, zwart *paard* op 10, dewijl de *witte* in het vervolg, zijnen *pion* op 34 brengende eenen officier zou kunnen winnen. (*) Witte *pion* op 48, zwarte *looper* op 46, neemt

(*) Waarom neemt het *paard* den lastigen *looper* op 42 niet? en waarom is die *looper* niet op 51 gegaan? waardoor 37 des te beter *gedekt* zou zijn.

De Vertaler.

het *paard*, witte *koningin* op 46, neemt den *looper* zwarte *pion* op 28. In deze *positie* moet de witte zijne *pionnen* tegen den vijandelijken *koning* aanvoeren, al deze *zetten* zou de zwarte hebben kunnen vermijden, zoo hij terstond zijnen *pion* op 28 hadde gebragt.

8. W. F. op 42, of *pion* op 28, neemt den *pion*, zwart *paard* op 28 neemt den *pion*, witte *looper* op 28 neemt het *paard*, (zoo hij den *pion* van 29 met zijne *koningin* name dan ging de zwarte *toren* op 5 en de witte *koningin* ware verloren) zwarte *koningin* neemt den *looper* op 28, wit *paard* op 43 (of *koningin* op 29 neemt den *pion*, zwarte *looper* op 46 neemt het *paard*, witte *koningin* op 28, neemt de *koningin*, zwarte *looper* op 28 herneemt de *koningin* en heeft eenen *officier* gewonnen,) zwarte *looper*, op 34, witte *rokkeert*, zwarte *looper* op 43 neemt het *paard*, witte *pion* op 43 neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 27, *schaak*, witte *koning* op 64, (of *looper* op 35, zwarte *koningin* op 43, wint eenen *pion*,) zwart *paard* op 12, (of *koningin* op 43 neemt den *pion*, witte *koningin* op 29, neemt den *pion* en staat nu zeer goed,) witte *looper* op 50, *dekt* 43, zwarte *looper* op 30 neemt den *pion*. In deze *positie* Tabel D. N°. 20, heeft de witte eenen *pion* minder dan de zwarte en daarbij eenen verdubbelden *pion* en dus geen goed spel.

Z. *P*. op 37, neemt den *pion*.

9. W. P. op 37, herneemt den *pion*.

Z. *C*. op 19, bedreigt 36. Thans is deze *zet* beter dan dat hij die bij den zevenden *zet* hadde gedaan.

10. W. P. op 43, *dekt* 34 en 36. Speelde hij thans *looper* op 45, om te kunnen *rokkeren* dan zou het zwarte *paard*, van 22, den *pion* op 37 nemen.

Z. *D*. op 12, om 30 te bestrijken, dewijl de vijand niet wel eenen anderen *zet*, dan den volgenden kan doen.

11. W. P. op 48, bedreigt den hem hinderlijken *looper*.

Z. *F.* op 30, neemt den *pion*; ging hij met den *looper* op 32, dan ging de witte *pion* op 39 en de *looper* ware verloren. Zoo de *looper* het *paard* op 46 name, dan zou de witte *koningin* den *looper* hernemen en daarna zijnen *looper* op 35 brengen, waardoor hij de vrijheid zou hebben om te *rokkeren*. Dit was reeds zijn plan bij den zesden *zet*, hetgeen de zwarte zoo lang als mogelijk is wil trachten te verhinderen.

12. W. P. op 30, neemt den *looper*.
Z. *D.* op 30, neemt den *pion*, hij getroost zich dit verlies dewijl hij den hinderlijken *pion* uit den weg heeft geruimd.

13. W. F. op 45, om te kunnen *rokkeren*.
Z. *F.* op 45, neemt den *looper*, dewijl de witte dien anders toch nemen zou.

14. W. D. op 45, neemt den *looper*.
Z. *P.* op 37, bedreigt het *paard* op 46 en vertraagt daardoor het *rokkeren*.

15. W. C. op 40, bedreigt de *koningin*.
Z. *D.* op 32 bedreigt het *paard* op 40, en verhindert andermaal het *rokkeren*.

In deze *positie*, Tabel D. N°. 21, komt het er voornamelijk op aan dat de witte *rokkeert* om zijn spel te verzekeren, doch alvorens moet hij zijn *paard* op 40 *dekken*, en daarom speelt hij:

16. W. D. op 54.
Z. *P.* op 45, zoo de *koningin* dien *pion* neemt, dan gaat de zwarte met zijnen *toren* op 5 en dan is de witte *koningin* verloren.

17. W. D. op 58.
Z. *P.* op 53, de zwarte beproeft alles, om den witten *koning* en de *koningin* op eene *perpendiculaire* lijn te brengen.

18. W. F. op 35, bedreigt den *pion* op 53.
Z. *T.* van 1 op 5 *dekt* 53.

19. W. C. op 46.
Z. *T.* op 13, om zijne *torens* te verdubbelen en den aanval te versterken.

20\. W. P. op 39, bedreigt de *koningin*.
Z. *D*. op 27.
21\. W. F. op 53, neemt den *pion*.
Z. *T*. van 6 op 5.
22\. W. C. op 63, de witte heeft, wel is waar, nog steeds een gevaarlijk spel, doch er staan hem ook verscheidene hulpmiddelen ten dienst.

IV.

2\. W. P. op 38.
Z. *P*. op 28.
3\. W. P. op 28, neemt den *pion;* of *paard* op 46, zwarte *pion* op 37, neemt den *pion*, wit *paard* op 29, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 20, witte *pion* op 44, zwarte *pion* op 44, neemt den *pion*, (speelde hij *pion* op 30 dan gaf de witte *koningin*, op 32 *schaak*, zwarte *pion* op 23, wit *paard* op 25, neemt den *pion* en heeft een zeer goed spel.) witte *looper* op 44 neemt den *pion*, (deed hij dit met den *pion*, dan zou hij dien *isoleren* en den *looper maskeeren*,) zwarte *looper* op 29 neemt het *paard* om den *pion* van 38 te *isoleren*, witte *pion* op 29 neemt den *looper*, zwart *paard* op 13, witte *looper* op 38, om, als het zwarte *paard* op 23 of 28 gaat, zijnen *pion* op 47 te brengen, ten einde, als het *paard* den *looper* neemt, weder twee *pionnen* te vereenigen, zwarte *looper* op 21, witte *pion* op 43 *dekt* 36 en wil daarna *rokkeren* (zoo hij dit thans wilde doen dan gaf de zwarte *koningin* op 36 *schaak* om daarna den *pion* op 50 te nemen) zwart *paard* op 12, witte *rokkeert*, zwarte *rokkeert*, witte *koningin* op 53, om den *looper* op 26 te brengen, zwarte *pion* op 17, *dekt* 26 (zoo hij dit niet deed dan ging de witte *looper* op 26, zwarte *pion* op 19 en dan ware het vak *gemarkeert* op hetwelk hij zijn *paard* wil plaatsen, om den *pion* op 29 aan te vallen,) wit *paard* op 52 om 29 te gaan *dekken*, zwart *paard* op 19, wit *paard*

op 46, zwarte *koningin* op 13, witte *looper* op 37. In deze *positie* zie Tabel D N°. 22 wil de witte het *paard* op 19 nemen om daardoor den *pion* op 29 te behouden, die de zwarte zich alle moeite geeft, om te nemen.

Z. *D.* op 28, neemt den *pion.*

4\. W. C. op 46, of *pion* op 29 neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 29 neemt den *pion*, *schaak*, witte *looper* op 53, zwarte *looper* op 39, witte *pion* 36 zwarte *koningin* op 21, witte *pion* op 35, zwarte *looper* op 34, *schaak*, witte *looper* op 52, zwarte *looper* op 52, neemt den *looper* en geeft *schaak*, wit *paard* van 58 op 52 neemt den *looper*, zwart *paard* op 22, wit *paard* op 46, zwarte *koningin* op 45, witte *koningin* op 42, bedreigt den *pion* op 10, zwarte *koningin* op 42, neemt de witte, wit *paard* op 42, herneemt de *koningin*, zwarte *pion* op 19, witte *rokeert* op 59, zwarte *rokkeert*, witte *pion* op 48, zwarte *looper* op 46, neemt het *paard*, witte *looper* op 46, herneemt den *looper* (de zwarte dit spel vermoed hebbende, speelde bij den 12den *zet* zijnen *pion* op 19) zwart *paard* van 2 op 12, wit *paard* op 25, zwarte *toren* op 2, witte *pion* op 39, zwarte *pion* op 24, witte *pion* op 40, zwart *paard* op 16, witte *looper* op 37.

In deze *positie*, vindt men het spel op Tabel D. N°. 23, wanneer beide partijen goed spelen moet dit spel *remise* worden.

Z. *P.* op 37.

5\. W. C. op 43, of *paard* op 29, zwarte *looper* op 21, witte *looper* op 53, zwarte *looper* op 27, wit *paard* op 39, om daarna op 45 te gaan, en dan te *rokkeren*, zwarte *pion* op 30, (zoo de zwarte hier, met zijnen *looper* het *paard* op 39 neemt, wordt dien *looper* door den witten van 53 hernomen, waardoor de witte nog niet zou kunnen *rokkeren*, waartegen de zwarte, als hij zijn *paard* op 22 speelt de vrijheid tot *rokkeren* krijgt.) Wit *paard* op

45, zwarte *koningin* op 20, witte *rokkeert*, en *dekt* daardoor den *pion* op 38, zwart *paard* op 22, wit *paard* op 43, zwarte *rokkeert*, witte *koning* op 64, om het *paard* van 45 vrij te maken, zwarte *pion* op 17, *dekt* 26 tegen het *paard* en tegen den *looper*, waardoor hij 19 voor zijn *paard* vrij houdt, witte *pion* op 44, zwarte *pion* op 44, neemt den *pion*, witte *looper* op 44, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 45, neemt het *paard*, witte *looper* op 45, neemt den *looper*, zwart *paard* op 12, in deze *positie*, tabel D. N. 24, staat het spel voor beide de partijen goed.

Z. *D.* op 30; speelde hij zijne *koningin* op 21, dan ging het witte *paard* op 31, en dan ware de *pion*, op 37, verloren.

6. W. D. op 53, om den *pion* van 37 het voortrukken te beletten, en denzelve te nemen, zoo de zwarte hem niet *dekt*.

Z. *C.* op 22, *dekt* den *pion* op 37, zoo hij, met zijne *koningin*, den *pion* op 38 nam, dan ging de witte *pion* op 44, waardoor hij, met zijnen *looper*, de *koningin* zou bedreigen, en dan ware de *pion* op 37, onmisbaar verloren.

7. W. P. op 44, als een nieuwe aanval op 37.

Z. *F.* op 34; om het *paard* op 43 vast te houden.

8. W. C. op 40, of *looper* op 52, zwarte *looper* op 43, neemt het *paard*, witte *looper* herneemt den *looper*, zwarte *rokkeert*, (zoo hij nu den *pion* op 38 nam dan zou de witte *pion* dien op 37 nemen.) Witte *pion* op 37, neemt den *pion*, (speelde de witte zijn *looper* op 22, daarbij het *paard* nemende, dan zou de zwarte *pion*, het *paard* op 46 nemen.) Zwart *paard* op 37 neemt den *pion*, witte *looper* op 52, zwarte *toren* op 5, witte *rokkeert*, zwarte *looper* op 12, om, door het verplaatsen van zijn *paard* op 43, de *koningin* en den *toren* aan te vallen, witte *toren* op 61, (speelde hij zijne *koningin* op 55 dan ging het zwarte *paard*

op 54, waardoor een van de twee *torens* verloren zou gaan,) zwart *paard* op 22, *dekt* 5, (speelde hij zijn *paard* op 47, dan zou de witte *koningin* den *toren*, op 5 nemen; zwarte *looper* herneemt de *koningin*, witte *toren* neemt den *looper* op 5 en geeft *mat*,) witte *koningin* op 54, zwart *paard* op 19 en nu staan de beide partijen goed.

Z. *F*. op 43, neemt het *paard* en geeft *schaak*.

9. W. P. op 43, neemt den *looper*.

Z. *D*. op 27, bedreigt den *pion* op 43.

10. W. F op 52, *dekt* 43.

Z. *rokkeert*.

11. W. P. op 37, neemt den *pion*.

Z. *T*. op 5, om den *pion* op 37 te nemen en aldus de *koningin* te veroveren.

12. W. P. op 29, verijdelt het plan des vijands.

Z. *C*. op 39, om den *pion* op 29 te nemen en zoo de witte *pion* het *paard* neemt, dat dan, met den *toren*, te hernemen en daardoor de *koningin* te veroveren.

13. W. C. op 46, *dekt* 29.

Z. *C*. op 19, een verdubbelde aanval op 29.

14. W. D. op 35, valt de zwarte *koningin* aan.

Z. *D*. op 54, *schaak*.

15. W. R. op 60.

Z. *F*. op 21, om de *koningin* van de rij van 7 op 49 te verjagen.

16. W. D. op 53.

Z. *T*. van 1 op 4, om daarna, met den *looper* op 35 te gaan. Zie den zeventienden en achtienden *zet*

17. W. P. op 48; opdat de zwarte *koningin* de witte zou nemen, welke dan door den *koning* hernomen zou worden; zoo hij met zijne *koningin* de zwarte nam, dan zou het zwarte *paard* op 54 *schaak* geven en den *toren* veroveren.

Z. *F*. op 35, bedreigt de *koningin*.

18. W. D. op 37, zoo hij den *looper* op 35 nam dan ging

het zwarte *paard* op 45, *schaak*, en dan ware de *koningin* verloren.

Z. *C.* op 45 *schaak*.

19. W. R. op 59.

Z. *C.* op 62, neemt den *looper*.

20. W. D. op 35, neemt den *looper*. Speelde hij: witte *toren* op 62, neemt het *paard*, dan zou de zwarte *looper* dien *toren* hernemen.

Z. *C.* op 52, neemt den *looper*.

21. W. C. op 52, herneemt den *looper*.

In deze *positie* Tabel D. N°. 25 moet de zwarte het *paard* op 52 met zijnen *toren* nemen en zal de partij voorzeker winnen, de beste *zet* voor den witten zou zijn *koningin* op 33, dewijl hij daardoor, het *paard* op 19 vast houdt, want zoo de zwarte dit *paard* verplaatste, zou de *koningin* den *toren* op 5 nemen en *mat* zetten, wanneer nu de zwarte zijnen *toren* van 5 op 4 plaatst dan gaat de witte *koning* op 50 en zoodanig kan hij zich nog eenigen tijd verdedigen, doch op het einde moet hij de partij toch verliezen.

V.

2. W. P. op 38.

Z. *P.* op 20.

3. W. C. op 46. Speelde hij *pion* op 36, dan zou het zwarte *paard* op 22 gaan, witte *pion* van 36 op 29 neemt den *pion*, (of zoo de witte *pion* van 38 den *pion* op 29 name, dan zou de zwarte *pion*, dien *pion* hernemen, witte *pion* herneemt den zwarten, zwarte *koningin* op 60 neemt de *koningin*, witte *koning* herneemt de *koningin*, zwart *paard* op 37 neemt den *pion*, wit *paard* op 48, zwarte *looper* op 48, neemt het *paard*, witte *pion* op 48 neemt den *looper*, zwart *paard* op 54 *schaak* wint den *toren*,) (of zoo de witte, in de plaats van zijn *paard* op 48 te brengen, met zijnen *koning* op 61 gaat, dan is voorzeker de geisoleerde *pion* op 2[illegible] verloren.) Zwarte *pion* op 29, herneemt den *pion* wit *paard* op 43, zwarte *looper* op 34, witte *looper*

op 52, zwarte *looper* op 43, neemt het *paard*, witte *looper* op 43 herneemt den *looper*, zwarte *koningin* op 60, neemt de *koningin*, witte *koning* op 60, herneemt de *koningin*, (zoo hij de *koningin* met zijnen *toren* name, ware het beter gespeeld.) Zwart *paard* op 37 neemt den *pion*, witte *looper* op 29, neemt den *pion*, zwart *paard* op 54 *schaak* en neemt den *toren*.

Of gaat de witte bij den vierden *zet* met zijn *paard* op 43, dan neemt de zwarte den *pion* op 36, witte *pion* op 29, zwarte *pion* op 29, neemt den *pion*, witte *pion* op 29 herneemt, zwart *paard* op 39, wit *paard* op 53, zwart *paard* op 29, neemt den *pion*, wit *paard* op 36, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 27, wit *paard* op 46, zwarte *looper* op 39, de witte heeft eenen *pion* verloren.

Z. *F.* op 39.

4. W. F. op 35, zijn plan vindt men in de *variante* van den volgenden *zet* van den zwarten.

Z. *C.* op 19. Bij elke andere *zet* dien hij deed, bijvoorbeeld: *paard* op 22, speelt de witte *pion* op 29, neemt den *pion*, zwart *paard* op 37 neemt den *pion*, (of *pion* op 29 neemt den *pion*, witte *looper* op 14, neemt den *pion*, *schaak*, zwarte *koning* op 14, neemt den *looper*, wit *paard* op 29, neemt den *pion*, *schaak*, en heeft nu twee *pionnen* gewonnen dewijl de *looper* op 36 thans genomen wordt.) Witte *looper* op 14, neemt den *pion*, *schaak*, zwarte *koning* op 14, neemt den *looper*, witte *pion* op 21, *schaak*, zwarte *koning* op 21, neemt den *pion*, wit *paard* op 36, *schaak*, zwarte *koningin* op 13, witte *koningin* op 39, neemt den *looper*, zwart *paard* op 27, witte *pion* op 34 en de witte heeft nu een zeer goed spel.

5. W. P. op 43, om de *koningin* op 42 te brengen en dan den *pion* op 14 aan te vallen.

Z. *F.* op 46, neemt het *paard* en verhindert de uitvoering van dit plan.

6. W. D. op 46, neemt den *looper*
Z. *C.* op 22, } aanval op en dekking van den *pion*
7. W. P. op 44, } op 37.
Z. *C.* op 25, het oogmerk van zijnen vierden *zet*, om den *looper* van 35 te verjagen.
8. W. F. op 26 *schaak*, hij wil het *paard* daardoor insluiten.
Z. *P.* op 19, nu is het *paard*, op 25, ingesloten.
9. W. F. op 33, om den *pion* van 50 op 34 te brengen en dan het *paard* te nemen.
Z. *P.* op 26, bedreigt den *looper* op 33 en baant het *paard* eenen uitweg.
10. W. F. op 51, om daarna, met den *pion* op 34 het *paard* te verjagen, en dan zijnen *pion* van 44 op 36 te brengen ten einde zijne *middelpionnen* te vereenigen.
Z. *P.* op 27; speelde hij, in de plaats van dit, zijnen *looper* op 13, om te kunnen *rokkeren*, dan ging de witte *pion* op 36, zwarte *pion* op 36, herneemt den witten (den *pion* op 38 weg te nemen ware beter, dewijl de witte daardoor eenen *pion* minder, in het midden, vereenigd zou hebben) witte *pion* op 36, neemt den zwarten en heeft nu drie *pionnen* in het midden, vereenigd.
11. W. *rokkeert* dewijl de vijand zijn plan, om de *middelpionnen* te vereenigen, verijdeld heeft.
Z. *F.* op 13, om te kunnen *rokkeren*.
12. W. F. op 45, om daarna, met *pion* op 36, dit vak in bezit te nemen.
Z. *C.* op 19, dekt 36.
13. W. P. op 30; hij doet dezen *zet* dewijl, als de vijand *rokkeert*, die *pion* daar zeer voordeelig staat.
Z. *P.* op 24, dekt 31 tegen den *looper* van 45, die anders het *paard* op 22 zou kunnen aanvallen, en opent tevens 16 tot eenen terugtogt voor het *paard*.
14. W. C. op 52, *demaskeert* den *toren* en *dekt* 35.
Z. *P.* op 25, door deze vereeniging van *pionnen*, benaauwt hij den linkervleugel van den witten.
15. W. P. op 41, om te verhinderen dat de zwarte *pion*

op 54 komt, het geen hij anders zou doen, om, zoo die *pion* genomen werd, zijnen *pion* van 25 op 34 te kunnen brengen.

Z. *C.* op 16, om daarna op 31 te gaan, en de vijandelijke *koningin* aan te vallen.

16. W. D. op 47, bedreigt den *pion* op 15.

Z. *F.* op 22, dekt 15. Zoo de zwarte thans *rokkeerde* dan zou de witte den *pion* op 24, met zijnen *looper*, nemen.

17. W. C. op 46.

Z. *R.* op 12; zoo hij naar 7 *rokkeerde* zou dit zeer nadeelig voor hem zijn en naar 5 ware nog minder raadzaam, dewijl hem daar zijne *pions* niet meer kunnen *dekken*; thans maakt hij plaats voor den *toren* van 8.

18. W. F. op 42, om zich op 28 te plaatsen.

Z. *D.* op 13, *demaskeert* den *toren.*

19. W. F. op 28; dewijl hij hier, door geenen *pion*, verdreven kan worden staat hij daar den vijand zeer *lastig.*

Z. *T.* van 1 op 7, om den *pion* van 15 vooruit te kunnen brengen ten einde eenen aanval op den vijandelijken *koning* te kunnen beginnen.

20. W. P. op 48, om ruimte voor het *paard* te maken.

Z. *P.* op 31.

21. W. C. op 56, om 39 te *dekken.* Zoo hij met den *pion* van 30 den zoo even voortgeschoven *pion* op 25 name, dan zou de zwarte zoo spoedig doenlijk zijne *torens* verdubbelen; waardoor de witte *koningin* zou verjaagd worden en de aanval op den *koning* des te gemakkelijker en krachtdadiger ondernomen zou kunnen worden.

Z. *P.* op 32, om daarna den neven *pion* op 39 te brengen.

22. W. R. op 64, om 55 met den *toren*, op 63, te *dekken.* Zoo hij, om dat doel te bereiken, zijnen *toren* op 54 plaatste dan speelde de zwarte *pion* op 39, witte *pion* neemt den zwarten, zwarte *pion* herneemt den witten wit *paard* herneemt den zwarten *pion*;

zwarte *looper* op 40 waardoor hij den *toren* op 54 tegen zijnen *looper* zou verruilen.

Z. *T.* op 65, om den *toren* van 8 te dennasketren.

23. W. T. op 13.

Z. *P.* op 59.

24. W. D. op 11, of *pion* op 59 neemt den *pion*, zwarte *pion* op 59, herneemt den *pion*, wit *paard* herneemt den zwarten *pion*, (of *looper* op 24, zwarte *looper* op 40, witte *koningin* op 45, zwarte *looper* op 31, witte *looper* op 31, neemt den *looper*, zwart *paard* op 31, neemt den *looper*, witte *koningin* op 47, zwarte *toren* op 56, neemt het *paard*, *schaak*, witte *koningin* neemt den *toren*, zwarte *toren* op 16 waardoor de *koningin* verloren is.) zwart *paard* op 31, *schaak* met den *toren*, wit *paard* op 56, zwart *paard* op 37 neemt den *pion*, witte *koningin* op 46, (of *looper* op 19, neemt het *paard* en geeft *schaak*, zwarte *koning* op 11, witte *koningin* op 46, zwart *paard* op 47, *schaak*, witte *koningin* neemt het *paard* en wordt door den zwarten *toren* hernomen,) zwart *paard* op 47 *schaak*, witte *koningin* op 47 neemt het *paard*, zwarte *toren* op 47 neemt de *koningin*. Ook zou de witte kunnen spelen: *looper* op 24, zwarte *looper* op 40, witte *koningin* op 45, zwarte *looper* op 31, witte *looper* neemt den zwarten, zwart *paard* herneemt den *looper*, witte *pion* op 40, zwart *paard* op 46, witte *pion* neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 40, neemt den *pion*, witte *pion* op 59, neemt den *pion*, opdat de zwarte zijnen *pion* niet op 47 zou brengen, zwarte *pion* op 39 neemt den *pion*, witte *toren* op 55, zwarte *pion* op 47, witte *koningin* op 53 (of anders witte *toren* van 57 op 63, zwarte *koningin* op 56 neemt het *paard*, *schaak*, witte *toren* neemt de *koningin*, zwarte *toren* op 56 neemt den *toren*, *mat*) zwarte *toren* van 15 op 16, witte *koning* op 63, zwarte *koningin* op 31, witte *koningin* op 52,

zwarte *toren* op 56, neemt het *paard*, witte *koning* op 62, zwarte *koningin* op 52, neemt de *koningin*, witte *toren* op 52, herneemt de *koningin*, zwarte *toren* op 52, herneemt den *toren*, witte *koning* op 61, zwarte *toren* op 50; neemt den *pion*; witte spele nu wat hij wil de zwarte *toren* geeft, op 64, *mat*. (*)

Z. *F.* op 31.

25. W. F. op 31, neemt den *looper*.

Z. *C.* op 31, neemt den *looper*.

26. W. P. op 40. Of *pion* op 39, neemt den *pion*, zwarte *pion* herneemt dien, witte *koningin* op 54, om den *pion* op 22 te kunnen brengen, zwarte *pion* op 47, witte *koningin* op 47, neemt den *pion*, zwart *paard* op 37, neemt den *pion*, witte *koningin* op 61 (zoo de *koningin* den *toren*, op 15 name dan gaf het zwarte *paard*, op 54, *mat*), zwarte *toren* op 56, neemt het *paard*, *schaak*, witte *koning* op 56, neemt den *toren*, zwarte *toren*, op 16, *schaak*, witte *koningin* op 40, zwarte *koningin* op 40, neemt de *koningin* en *mat*.

Z. *P.* op 47.

27. W. P. op 31, neemt het *paard*.

Z. *P.* op 56, neemt het *paard*.

28. W. R. op 56, neemt den *pion*.

Z. *T.* op 31, neemt den *pion*.

(*) In de plaats van deze *variantes*, komt het ons voor dat de witte eene andere wending aan het spel zoude kunnen geven en wel op de volgende wijze: witte *looper* op 24, zwarte *looper* op 40, witte *looper* op 15, neemt den *toren*, zwarte *looper* op 47, neemt de *koningin*, witte *looper* op 8, neemt den *toren*, zwarte *looper* op 56, neemt het *paard*, witte *koning* op 56, neemt den *looper*, als wanneer het spel van den witten, die zijne *koningin* voor twee *torens* verwisseld heeft, gansch niet hopeloos staat, vooral als de zwarte zijn *paard* van 16, verplaatst en de witte dan zijnen *pion* van 30 opschuift, waardoor de zwarte *koningin* in hare werking gestremd wordt, daarna kan de witte *looper* het *paard* op 19 nemen en dan zijn alle aanvallen afgeweerd.

De Vertaler.

29. W. P. op 47. Speelde hij *koningin* op 40, zwarte *toren* op 55, neemt den *pion*, *schaak*; witte *koning* op 48 (speelde hij *toren* op 56, neemt den *toren*, dan zou de witte *koningin*, de zwarte op 40, nemen), zwarte *toren* op 56, *schaak*, witte *koning* op 56, neemt den *toren*, zwarte *koningin* op 56, neemt de *koningin*, *schaak*.
Z. *P.* op 40.
30. W. P. op 39.
Z. *P.* op 22.
31. W. R. op 48.

In deze *positie*, zie Tabel D. N°. 26, is het moeijelijk te beslissen aan welke zijde het voordeel is en wanneer beide goed spelen moet het *remise* worden.

§ 5.

GAMBIET VAN DE KONINGIN.

A.) *Als de aangeboden gambiet genomen wordt.*

De vorenstaande partijen van den *gambiet* des *konings* en voornamelijk derzelver gevolgen, hebben reeds aangetoond dat daardoor het spel veel levendiger wordt, dan bij eene gewone opening van het spel. Bij den *gambiet* van de *koningin* is dit nog meer het geval en ofschoon de meeste goede schaakspelers van oordeel zijn dat het raadzaam is den *gambiet* des *konings* niet aan te nemen, dewijl men zich daardoor aan menigvuldige aanvallen bloot stelt, zoo zijn alle goede schaakspelers het daarin eens dat men den *gambiet* der *koningin* moet aannemen, het geen, hoe zeer zij het wel niet uitdrukkelijk zeggen, voldingend bewezen wordt door de spellen die zij ten voorbeeld aanvoeren, want niet een eenig spel geven zij op waarin die *gambiet*, zoo hij wordt aangeboden, niet genomen wordt. Dat men intusschen ook, zonder dien *gambiet* aan te nemen, zich tegen denzelven kan verdedigen, zullen de spellen dezer §, onder B, bewijzen.

Het doel van hem die den *gambiet*, van de *koningin*, geeft, is het zelfde als dat bij den *gambiet* van den *koning*. Het komt er dan hoofdzakelijk op aan om te bewijzen hoe men, door goed spelen, het plan van hem die den *gambiet* geeft, kan verijdelen (zie daaromtrent hetgeen bij den aanvang van de voorgaande § gezegd is.

Dewijl men bij deze spelöpeningen op den voorgrond moet plaatsen, dat beide de spelers den *pion* van de *koningin* twee passen vooruit zetten, en dat dan hij, die den voorzet heeft, den *pion* van den *looper* der *koningin* mede twee passen vooruit zet, en dat de andere dien neemt, zoo beginnen deze partijen allen met den derden *zet* als of de twee eerste reeds gedaan waren.

3. W. D. op 33, *schaak*.

Z. *P*. op 19, of *paard* op 19, om de *schaak* te dekken, waarbij tevens de *pion* op 36 wordt aangevallen, witte *pion* op 45, (zoo de witte *koningin* den *pion* op 35, neemt, dan neemt de zwarte *koningin* den *pion* op 36, witte *koningin* neemt de zwarte, zwart *paard* neemt de witte *koningin* en bedreigt tevens 51), zwarte *pion* op 29, witte *pion* op 29, neemt den zwarten, dewijl de vijand anders zou nemen, zwarte *looper* op 12, om met het *paard* van 19, den *pion* op 29 te kunnen nemen, witte *looper* op 35, neemt den *pion* (zoo hij dien *pion* met de *koningin* name dan zou het zwarte *paard* den *pion*, op 29, nemen), zwart *paard* op 29, neemt den *pion*, witte *koningin* op 42, zwart *paard* op 35 neemt den *looper*, witte *koningin* herneemt het *paard*, zwart *paard* op 22, wit *paard* op 46, om op 29 te gaan en daar, met de *mat*, te dreigen, zwarte *looper* op 20 dekt 29, witte *rokkeert*, zwarte *rokkeert* en heeft zich thans wegens alle aanvallen beveiligd; zijn spel staat ook beter dan dat van den witten, om dat hij meer *officieren* heeft vooruit gebragt.

4. W. D. op 35, neemt den *pion*.

Z. *P*. op 29.

5\. W. P. op 29, neemt den *pion*.
Z. *D*. op 25, *schaak* en bedreigt den *pion* op 29.

6\. W. F. op 52, zoo hij 29 wilde *dekken*, door zijne *koningin* op 43 te plaatsen, dan zou de zwarte *looper* op 34 gaan en de witte *koningin* ware verloren.
Z. *D*. op 29, neemt den *pion*.

7\. W. F. op 43, valt de *koningin* aan.
Z. *F*. op 21, een tegen aanval.

8\. W. D. op 44, zoo hij met zijnen *looper* de *koningin* name, dan nam de zwarte *looper* de witte *koningin*, witte *pion* op 37, zwarte *looper* op 62 neemt den *looper*, witte *koning* op 62, herneemt den *looper* en de vrijheid om te *rokkeren* is hem benomen.
Z. *D*. op 11, hier *masheert* zij geen ander *stuk*.

9\. W. C. op 52, om te kunnen *rokkeren*.
Z. *C*. op 12, om te kunnen *rokkeren*.

10\. W. *rokkeert*, Z. *rokkeert*, } beide brengen hunne *torens* op de opene rij. Speelde de zwarte, *looper* op 49, dan ging de witte *pion* op 42, en dan ware de zwarte *looper* ingesloten en gemakkelijk te veroveren.

11\. W. R. op 58, *dekt* den *pion* op 49, mogelijk zou hij beter spelen: *paard* op 37 en wanneer de zwarte dan speelt: *paard* op 27, witte *koningin* op 4, neemt den *toren*, *schaak*, zwarte *koningin* op 4, neemt de *koningin*, witte *toren* op 4, herneemt de *koningin*, zwarte *koning* op 4, neemt den *toren*, wit *paard* op 27, neemt het *paard*, zwarte *looper* op 27, herneemt het *paard*, witte *looper* op 15, neemt den *pion* en daarna den *toren* op 8, of zoo de zwarte het witte *paard* op 27 niet neemt dan speelt de witte dit *paard* op 10 en geeft *schaak*, of neemt den *looper* op 21, waardoor de zwarte eenen *pion isolé* krijgt.
Z. *C*. op 27.

In deze *positie*, Tabel D. N°. 29, heeft de zwarte den aanval verworven, en staat beter dan de witte.

II.

3. W. P. op 45, demaskeert den *looper*.

Z. *P.* op 26, *dekt* 35, of *pion* op 29, om, zoo die genomen wordt, de *koninginnen* tegen elkander te verruilen, doch dan geeft de witte *koningin schaak* op 35, zwarte *pion* op 19, witte *looper* op 35, zwarte *pion* op 26, of *pion* op 36, neemt den *pion*, witte *pion* op 36, herneemt den *pion* zwarte *koningin* op 36, herneemt den *pion*, witte *looper* op 14, *schaak*, neemt den *pion* en wint de *koningin*, witte *looper* op 26, neemt den *looper*, witte *koningin* op 26, neemt den *pion* en geeft *schaak*, waardoor hij drie *pionnen* tegen eenen *looper* heeft verwisseld, hetgeen altijd voordeelig is.

4. W. P. op 35.

Z. *P.* op 17, of *pion* op 35, neemt den *pion*, witte *koningin* op 35, neemt den *pion*, *schaak*, zwarte *looper* op 12, witte *koningin* op 35, wint eenen *pion*. Of *pion* op 19, witte *pion* op 26, neemt den *pion*, zwarte *pion* op 26, herneemt den *pion*, witte *koningin* op 46, bedreigt den zwarten *toren*, welke de witte niet kan *dekken* dan met den *looper*, die dan ook genomen wordt.

5. W. P. op 42, neemt den *pion* dewijl hij, bij den volgenden *zet*, den *pion* op 35 denkt te nemen.

Z. *P.* op 26, neemt den *pion*.

6. W. P. op 42, zoo de zwarte dien neemt, verliest hij zijnen *looper* op 26.

Z. *P.* op 21. Speelde hij zijne *koningin* op 28 om daarna den *pion* op 42 te nemen, dan zou de witte *pion* den *pion* op 35 nemen, zwarte *looper* op 35, neemt den *pion*, witte *koningin* op 33, *schaak* en moet nu den *looper* op 35 winnen. Het *dekken* van den *pion* op 35 is dus altijd nadeelig; beter is het dus dezen *pion* te verliezen, dan, door denzelven te willen behouden, een grooter verlies te ondergaan.

7. W. P. op 35, neemt den *pion*.
Z. *F.* op 19.
8. W. C. op 43, om daarna met den *pion* op 28 den *looper* van 19 in te sluiten. Veelligt ware het beter zoo hij zijnen *looper* op 41 bragt, zwarte *looper* zou dien nemen, witte *toren* herneemt den *looper*, zwarte *koningin* op 13, witte *koningin* op 42, zwart *paard* op 22, wit *paard* op 43, als wanneer hij een zeer goed en voor den vijand gevaarlijk spel zou hebben.
Z. *F.* op 34, en houdt dus het witte *paard* op die plaats vast.
9. W. F. op 52. Speelde hij thans *pion* op 28, dan zou de zwarte *pion* dien nemen, witte *pion* herneemt den zwarten, zwarte *looper*, herneemt en wint dus eenen *pion*.
Z. *F.* op 43, neemt het *paard*, waardoor hij het plan van den witten om zijnen *pion* op 28 te brengen, vernietigt.
10. W. F. op 43, neemt den *looper*.
Z. *C.* op 22, zoo dit *stuk* 28 niet *dekte*, dan zou de witte *pion* thans toch op 28 gaan om dan, met zijnen *looper*, den *pion* op 15 en den *toren* op 8 nemen.
11. W. P. op 46, om 55, tegen den *looper* van 19 te *dekken*.
Z. *rokkeert*.
12. W. F. op 44, ten einde dit *stuk* in het spel te brengen en ruimte te maken om te *rokkeren*.
Z. *C.* op 32, *demaskeert* den *pion* van 14 en ook de *koningin*.
13. W. C. op 53, speelde hij thans *pion* op 39 dan zou de zwarte *koningin*, op 40 *schaak* geven, witte *koning* op 52 waardoor hem de vrijheid om te *rokkeren* zou benomen zijn, zoo de witte *koning* op 53 of 62 ging dan zou het zwarte *paard* op 47 *schaak* geven en de *toren* van den witte ware verloren.

Z. *P.* op 30, *maskeert* den *looper* van 44.
14. W. *rokkeert.*
Z. *D.* op 31, bedreigt den *pion* op 45.
15. W. D. op 52, *dekt* 45; speelde hij *pion* op 38 dan zou de zwarte *koningin* den *pion* op 55 nemen en *mat zetten.* Speelde hij *pion* op 37 dan zou de zwarte *koningin* op 45 *schaak* geven, witte *koning* op 64, zwarte *pion* op 37, neemt den *pion* witte *pion* op 37, herneemt de zwarten, zwarte *looper* op 37, neemt den *pion*, witte *looper* op 37, herneemt den *looper*, zwarte *koningin* op 37, wint eenen *pion.*
Z. *C.* op 12, *demaskeert* den *toren* van 1.
16. W. F. op 25.
Z. *C.* op 18, *dekt* 11.
17. W. P. op 27, bedreigt het *paard* op 18; zoo hij met zijnen *looper*, het *paard*, op 18 nam, dan zou de zwarte *pion* van 9 den *looper* hernemen, witte *toren* op 1, neemt den *toren*, zwarte *toren* op 1, herneemt den witten, waardoor hij nu den witten in den linker vleugel kan bestoken.
Z. *C.* op 28, *dekt* 11 en bedreigt 45.
18. W. P. op 38 dewijl anders de zwarte, met zijn *paard*, den *pion* op 45 zou nemen, 62 aanvallen, en op 55 met de *mat* dreigen.
Z. *D.* op 23.
19. W. P. op 47; speelde hij: *looper* op 35, dan zou het zwarte *paard* den *pion* op 45 nemen, witte *toren* op 54, (zoo hij, met de *koningin*, het *paard* neemt dan neemt de zwarte *koningin* den *pion* op 55 en geeft *mat*,) zwarte *looper* op 55 neemt den *pion*, wit *paard* op 47, (zoo hij, met zijnen *toren* den *looper* op 55 neemt, dan herneemt de zwarte *koningin* dien *toren* en geeft *mat*,) en heeft nu een goed spel.
Z. *D.* op 39.
20. W. F. op 35, bedreigt het *paard* op 28, dat hem daar zeer hinderlijk is.

Z. *D.* op 48, om op 55 met de *mat* te dreigen.

21. W. F. op 28, neemt het *paard*. Bij elken anderen *zet* dien hij deed zou het zwarte *paard* den *pion* op 45 nemen en dezen behouden dewijl de witte zich tegen den *mat* zou moeten *dekken*; veelligt zou hij beter spelen zoo hij zijnen *toren* op 54 bragt want zoo de zwarte thans speelde: zwart *paard* op 45, dan speelde witte *koningin* op 45 en nam het *paard*, of ging het zwarte *paard* op 47 en neemt den *pion*, dan herneemt het witte *paard* het zwarte en in beide deze gevallen is de witte vooreerst tegen alle aanvallen *gedekt*.

Speelde de zwarte *toren*, op 22, dan zou de witte *looper* het *paard* op 28 moeten nemen, zwarte *looper* herneemt dien *looper*, wit *paard* op 43, zwarte *looper* op 19, witte *pion* op 37, zwarte *pion* op 37, neemt den *pion*, witte *koningin* op 45, en nu is de gevaarlijke *looper* op 19 *gemaskeerd*, waardoor de witte zich nu tegen alle aanvallen kan *dekken* en zelfs den *pion* op 37, met zijn *paard*, kan nemen.

Zoo de zwarte, in plaats van *looper* op 19 te spelen, zijnen *toren* op 23 brengt, dan moet het witte *paard* den *looper* op 28 nemen, zwart *paard* op 47, neemt den *pion*, witte *pion* op 47, neemt het *paard*, zwarte *toren* op 47, neemt den *pion*, *schaak*; witte *toren* op 55, zwarte *toren* op 55, neemt den *toren*, *schaak*, witte *koningin* op 55, neemt den *toren*, zwarte *koningin* neemt de witte, witte *koning* neemt de zwarte *koningin*, zwarte *pion* op 28, neemt het *paard*, witte *looper* op 11, neemt den *pion* en dan ware het spel op lange na nog niet beslist.

Z. *F.* op 28, dreigt met de *mat* op 55.

22. W. C. op 43, *dekt* de *mat*, door het *demaskeren* van de *koningin* en bedreigt den *looper* op 28.

Z. *F.* op 19, om op dezelfde rij te blijven.

23. W. F. op 11, neemt den *pion*. Hij zou beter spelen

zoo hij zijnen *pion* op 37, en zijne *koningin* op 45, brengt.

Z. *O.* op 47, neemt den *pion.*

24. W. T. op 54; zoo hij, met zijnen *pion*, het *paard* nam dan zou, de *zwarte koningin* den *pion* nemen en *schaak* geven, witte *koningin* op 55, zwarte *koningin* neemt de witte, *mat.*

Z. *T.* op 22.

In deze *positie*, zie Tabel D N°. 28, is de partij van den witten gansch niet voordeelig, dewijl de zwarte zijnen *toren* op 23 zal brengen waardoor de witte *koning* aan het grootste gevaar is bloot gesteld; thans kan hij zijnen *pion* niet op 57 brengen uit hoofde van het *paard* op 47.

III.

3. W. P. op 45.

Z. *P.* op 29.

4. W. D. op 33, *schaak*, of *pion* op 28, zwart *paard* op 22, witte *looper* op 35 neemt den *pion*; zwarte *pion* op 19, wit *paard* op 43, (of *pion* op 19 neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 60, neemt de *koningin*, witte *koning* herneemt de *koningin*, zwart *paard* op 19, *dekt* 29 terwijl hij den *pion* neemt, en de witte kan niet meer *rokeren*,) zwarte *looper* op 34, witte *koningin* op 42, (of *looper* op 52, zwarte *looper* op 43 neemt het *paard*, witte *looper* herneemt den *looper*, zwarte *pion* op 28, neemt den *pion* witte *looper* op 42, (of *looper* op 26 *schaak*, zwarte *looper* op 12, witte *looper* op 12 neemt den *looper*, zwart *paard* op 12 neemt den *looper* en *dekt* 29) zwart *paard* op 19, heeft in alle gevallen eenen *pion* gewonnen en zijne twee *middelpionnen* zijn vereenigd, zoo dat hij geen slecht spel heeft.) Zwarte *looper* op 43 neemt het *paard*, *schaak*, witte *koningin* op 43 neemt den *looper*; zwarte *pion* op 28 neemt den *pion*, witte *koningin* op

29, neemt den *pion schaak*, zwarte *looper* op 21, witte *looper* op 42, zwart *paard* op 19, witte *koningin* op 47, zwarte *rokkeert*, en heeft nu een beter spel dan de witte, daar zijn *koning* in veiligheid staat en hij drie *officieren* heeft voorgebragt.

Z. *F.* op 12.

5. W. D. op 35, neemt den *pion*.

Z. *P.* op 36, neemt den *pion*.

6. W D. op 36, neemt den *pion*.

Z. *C.* op 19.

7. W. D. op 60; zoo dit *stuk* op 44 ging zou het den *looper* van 62 *maskeeren*.

Z. *C.* op 22; deze heeft nu drie *stukken* uitgebragt en de witte nog niets, de *positie* van den zwarten is veel beter dan die van den witten, het geen alleen aan den vierden *zet* van den laatsgenoemden te wijten is.

IV.

3. W. P. op 45.

Z. *P.* op 30, waardoor de *pion* van 45 niet vooruit kan komen, en hierdoor wordt ook de vijfde *zet* van den zwarten niet *gemaskeerd*.

4. W. F. op 35. neemt den *pion*.

Z. *P.* op 21, *dekt* 14 en 30, doch *maskeert* den *looper* van 3.

5. W. P. op 46, om daarna den *pion* op 37 te brengen.

Z. *C.* op 22, verhindert het plan van den witten.

6. W. C. op 43, herneemt den aanval op 37.

Z. *P.* op 27, verhindert daardoor de vereeniging van de *pions* van den witten.

7. W. C. van 63, op 53, om te kunnen *rokkeren*, speelde hij *pion* op 27, neemt den *pion*, dan zou die *pion* door den zwarten *looper* hernomen worden en dan zou de *positie* van den witten, na het *rokkeren* niet zeer voordeelig zijn.

Z. *C.* op 19, om 36 aan te vallen.

8. W. *rokkeert.*

Z. *P.* op 31, om den *pion* van 30 op 38 te brengen en om 38 tegen het witte *paard* te *dekken*, waardoor 21 zou bedreigd worden.

9. W. P. op 27, neemt den *pion*, speelde hij *pion* op 28, dan zwart *paard* op 25, witte *looper* op 26 *schaak* zwarte *koning* op 14, waar hij zeer veilig zou staan.

Z. *D.* op 60, neemt de witte *koningin*, zoo hij den *pion* op 27 met zijnen *looper* name dan zou de witte een *tempo* winnen.

10. W. T. op 60 herneemt de *koningin*.

Z. *F.* op 27, neemt den *pion*.

11. W. C. op 36. In deze *positie* zie Tabel D N°. 29 zou het volgende spel gespeeld kunnen worden.

Z. *F.* op 36, neemt het *paard*, of *koning* op 13, *dekt* 21, wit *paard* op 33, zwarte *looper* op 20, wit *paard* op 19 *schaak* terwijl hij het *paard* neemt, zwarte *pion* herneemt het *paard* en is nu *geisoleerd*.

12. W. P. op 36, neemt den *looper*.

Z. *P.* op 24.

13. W. C. op 26 bedreigt 11.

Z. *R.* op 13.

14. W. C. op 11.

Z. *F.* op 2.

15. W. P. op 28.

Z. *P.* op 28, neemt den *pion*.

16. W. C. op 28, *schaak*.

Z. *C.* op 28, neemt het *paard*.

17. W. F. op 28, neemt het *paard*.

Z. *C.* op 34. Speelde hij *looper* op 21 dan ging de witte *toren* op 61.

18. W. F. op 42.

Z. *T.* op 4.

19. W. F. op 45.

Z. *P.* op 18.

20. W. T. op 4, neemt den *toren*.

Z. *R.* op 4, herneemt den *toren*.

21. W. T. op 60, *schaak*.
Z. *R.* op 15.
22. W. P. op 41. En thans staan de beide partijen nog even goed, zoo dat het van het spelen zal afhangen welke van de twee tegenstrevers het spel zal winnen.

V.

De vier eerste *zetten* even als in het voorgaande spel.
5. W. D. op 42, bedreigt den *pion* op 21.
Z. *D.* op 22, *dekt* den *pion* op 21.
6. W. C. op 43, om, op 26, eenen aanval op 11 te ondernemen, veelligt zou hij beter spelen: *pion* op 28, dewijl de zwarte dan, om 21 te *dekken*, den *koning* op 15 of 14 moet plaatsen.
Z. *P.* op 19, *dekt* 26 en 28.
7. W. C. van 63 op 53, *dekt* 36, maakt plaats om te *rokkeren* en *maakeert* den *pion* op 54 niet.
Z. *C.* op 13, om dit *stuk* op 28 te brengen, ten einde 21 te *dekken* en daardoor de *koningin* vrij te maken.
8. W. *rokkeert.*
Z. *C.* op 28.
9. W. P. op 46, om daarna zijnen *pion* op 37 te brengen. Speelde hij thans *pion* op 37, dan zou het zwarte *paard* op 43 gaan, en het *paard* nemen, witte *pion* op 43 herneemt het *paard*, (of het *paard* van 53 neemt het zwarte, zwarte *koningin* op 36, neemt den *pion*,) zwarte *pion* op 37 neemt den *pion*, en in beide deze gevallen heeft de zwarte eenen *pion* gewonnen.
Z. *P.* op 17, om, met *pion* op 26, den *looper* aan te vallen.
10. W. P. op 37; het doel van den voorgaanden *zet*, hetwelk bij den twaalfden *zet* wordt opgelost.
Z. *C.* op 43, neemt het *paard*.
11. W. P. op 43 herneemt het *paard*; zoo hij dit met zijn *paard* van 53 deed, zou de zwarte *koningin* den *pion* op 36 nemen en *schaak* geven.

Z. *P.* op 26, volgens zijn plan van den negenden *zet*.

12. W. P. op 29, bedreigt de *koningin* volgens zijn plan van den tienden *zet*.

Z. *P.* op 35, neemt den *looper* en bedreigt de *koningin*, om zoo de witte *pion* de zwarte *koningin* neemt, de witte *koningin* te nemen, waardoor hij eenen *officier* zou gewonnen hebben.

13. W. D. op 2 neemt het *paard*, waardoor de witte zich voor het verlies van den *looper* ziet schadeloos gesteld.

Z. *T.* op 2, neemt de *koningin*.

14. W. P. op [illegible], neemt de *koningin*.

Z. *P.* op 22 neemt den *pion*; de zwarte heeft wel is waar den *gambiet-pion* behouden, doch daartegen heeft hij twee verdubbelde *pionnen*.

15. W. F. op 45, dewijl anders de zwarte zijnen *pion* op 27 zou brengen, ten einde eenen verdubbelden *pion* te demaakeren.

Z. *P.* op 29, om als de witte dien neemt, zijnen verdubbelden *pion* te demaakeren en twee *pionnen* in het midden te vereenigen.

16. W. T. van 62 op 60, om, als de zwarte den *pion* op 36 neemt, dien te hernemen en aldus eene opene rij te bezetten.

Z. *T.* op 10, om dien, ter ondersteuning van zijne *pionnen* te kunnen gebruiken.

17. W. R. op 62, tot dekking van het *paard* op 53. Mogelijk ware het beter zoo hij speelde: *koning* op 54, waarheen hij bij den een en twintigsten *zet* toch gaan moet.

Z. *T.* op 7, om zoo mogelijk eenen aanval op 55 te kunnen doen, en om dien *toren* vooruit te kunnen brengen.

18. W. P. op 47, op dat de vijand dien *pion* niet zoude kunnen nemen, zoo de gelegenheid zich daartoe aanbood.

Z. *F.* op 21, om op 28 te gaan, ten einde 19 en 35 te dekken.

19. W. *T.* van 60 op 58, om den *toren* van 10 te verjagen en dan met den *toren* op 18, twee *pionnen* aan te vallen.

Z. *T.* op 58, neemt den *toren*, om het vorenstaande plan te verhinderen, zoo hij die *pionnen* wilde *dekken*, door *toren* op 9 en *looper* op 28, dan ware de *toren* ingesloten en de witte ware meester van 2.

20. W. T. op 58 neemt den *toren*.

Z. *F.* op 28 *dekt* 19 en 35.

21. W. R. op 54, deze *zet* had hij kunnen besparen, zoo hij bij den zeventienden *zet* zich daar had geplaatst, mogelijk zou hij ook niet kwaad doen, aldus te spelen: *toren* op 2 *schaak*, zwarte *koning* op 14, witte *toren* op 10 *schaak*, zwarte *looper* op 13, witte *pion* op 29, neemt den *pion*, zwarte *pion* op 29, herneemt den *pion*, witte *looper* op 27, zwarte *toren* op 5, witte *koning* op 54, zwarte *koning* op 21, witte *toren* op 13, neemt den *looper*, zwarte *toren* op 13, herneemt den *toren*, witte *looper* op 13, neemt den *toren*, zwarte *koning* op 13, neemt den *looper*, witte *pion* op 38. In deze *positie* Tabel D. N°. 30, zal het er voornamelijk op aan komen, of het spel der *oppositie* goed gespeeld wordt. (zie dienaangaande het volgende hoofdstuk) Indien nu de zwarte *pion* op 37 gaat, (of zoo de zwarte den *pion* op 38 neemt, dan herneemt het witte *paard* dien *pion*, zwarte *looper* op 37, witte *koning* op 45, zwarte *koning* op 20, witte *koning* op 36, en kan nu den *pion* van 35 nemen.) Wit *paard* op 36, zwarte *koning* op 22, witte *koning* op 46, en nu kan de partij zeer ligt *remise* worden, dewijl de zwarte *koning* op 22 en 23 heen en weder moet gaan en de witte *koning* dit zelfde, op 45 en 54 doet, want beide wagen te veel zoo zij hunne *pionnen* verlaten.

Z. *R.* op 14.

22. W. T. op 10 *schaak*.
Z. *F*. op 13.
23. W. T. op 9,

In deze *positie*, zie Tabel D. N°. 31, zal, daar de witte *toren* den zwarten *pion* op 17 neemt, en dus het verlies van beide de zijden gelijk staat, de partij *remise* moeten worden, zoo beide goed spelen. Intusschen zou de witte zijnen aanval op de volgende wijze kunnen vervolgen.

1. Witte *pion* op 29, neemt den *pion*, zwarte *pion* herneemt dien.

2. Witte *looper* op 27, zwarte *toren* op 5.

3. Witte *looper* op 13, neemt den *looper*, zwarte *toren* op 13, neemt den *looper*.

4. Witte *toren* op 17, neemt den *pion*, en dan zou het spel eveneens nog onbeslist blijven, en noch voor den eenen noch voor den anderen te winnen zijn, zoo niet een van beiden eene feil beging, waarvan de andere gebruik maakt.

VI.

5. W. P. op 45.
Z. *F*. op 30; hij brengt dezen *pion* vooruit om niet, zoo als in voorgaande spel, den *looper*, door *pion* op 21, te *maskeren*; hij belet daardoor tevens het voortrukken van den *pion* van 45, waardoor de *looper* van 59 ingesloten blijft.
4. W. F. op 35, neemt den *pion*.
Z. *P*. op 21, *demaskeert* den *looper* en *dekt* 14, in de vooronderstelling dat de witte *koningin* even als in het voorgaande spel, op 42 zal gaan.
5. W. C. op 43, om daarna met *pion* op 37, den *looper* op 30 aan te vallen en tevens den *looper* van 59 te *demaskeren*; speelde hij *koningin* op 42 dan zou de zwarte *koningin*, op 3 gaan om daarna met zijne *pions* op 17 en 26 den *looper* op 35 aan te vallen.
Z. *C*. op 22, *dekt* 37.

6. W. P. op 46, om zijn plan te volvoeren.

Z. *F.* op 34; of *looper* op 20, witte *pion* op 37, zwart *paard* op 37 neemt den *pion*, witte *pion* op 37, neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 40 *schaak*, witte *koning* op 62, (zoo de witte hier *pion* op 47 speelde dan zou de zwarte *looper* dien *pion* nemen en *schaak* geven, witte *pion* op 47, neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 64, neemt den *toren*, witte *pion* op 30 neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 63, neemt het *paard* en geeft *schaak*, waardoor de zwarte twee *loopers* en een *paard*, tegen eenen *toren* en een *paard* heeft verwisseld en ook twee *pionnen* meer heeft dan de witte en bovendien nog steeds den aanval behoudt (*) zwarte *looper* op 37, neemt den *pion*, wit *paard* op 37, neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 37 neemt het *paard*, wit *paard* op 46 dekt 36 en 55 zwart *paard* op 19. In deze *positie*, tabel D. N°. 32, heeft de zwarte den aanval van den witten afgewend, hem belet te *rokkeren*, twee middelpionten tegen eenen *officier* verwisseld, den *pion* op 36 geisoleerd en eindelijk eene goede *positie* verkregen.

7. W. D. op 33, *schaak* en bedreigt tevens den *looper* op 34. Zoo hij thans *pion* op 37 speelde, dan zou de zwarte *looper* het *paard* op 43 nemen en *schaak* geven, witte *pion* herneemt den *looper*, zwart *paard* op 37 neemt den *pion*, witte *pion* op 37 neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 40 *schaak*, witte *koning* op 62, zwarte *koningin* op 37 neemt den *pion*, wit *paard* op 46, zwarte *pion* op 27, witte *looper* op 26, *schaak*, zwart

(*) Zou het voor den witten niet verkieslijker zijn den *looper* van 59 op 45 te brengen in de plaats van den *looper* op 30, met zijnen *pion*, te nemen, hierdoor zou hij, wel is waar, den *pion* op 37 verliezen, maar ook daardoor zou hij tijd winnen om zijnen regter vleugel te versterken.

De Vertaler.

paard op 19, witte *looper* op 19, neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 19, neemt den *looper* wit *paard* op 29, zwarte *koningin* op 37, en nu heeft de zwarte eene zeer goede *positie*, hij heeft eenen *officier* meer dan de witte verloren, doch daartegen twee *pionnen* gewonnen.

Z. *C.* op 19, *dekt* de *schaak*.

8. W. C. op 53, om het *paard* op 43 te kunnen vervangen.

Z. *rokkeert*, en tot nog toe heeft hij den witten belet om zijnen *pion* op 37 te brengen, en daardoor zijnen *looper* te *demaskeeren*.

9. W. *rokkeert*, om zijn plan van den vijfden *zet* te volvoeren.

Z. *F.* op 23; dewijl hij thans den *pion* niet meer van 37 kan afhouden zoo maakt hij gebruik van het gewonnen *tempo* om zijnen *looper* in veiligheid te brengen.

10. W. P. op 37, hij heeft nu eindelijk zijn plan volvoerd, om namelijk zijne *middelpionnen* te vereenigen en den *looper* te *demaskeeren*.

Z. *C.* op 36, neemt den *pion*.

Bij deze *positie*, zie tabel E. N°. 1, zóu het volgende spel kunnen gespeeld worden.

11. W. C. op 36, neemt het *paard*; zoo hij met zijne *koningin* den *looper* op 34 nam, dan ging het zwarte *paard* op 51, en dan ware de *toren* op 57 verloren; speelde hij zijnen *toren* van 62 op 60, dan ging het zwarte *paard* op 53, neemt het *paard* en geeft *schaak*, witte *looper* herneemt het *paard* zwarte *koningin* op 13, en de *pion* van 36, blijft gewonnen terwijl de *looper* op 34, gedekt is.

Z. *D.* op 36, neemt het *paard* en geeft *schaak*.

12. W. R. op 64.

Z. *F.* op 27, en dus heeft de zwarte eenen *pion* gewonnen, ook zou de *koningin* den *looper* op 35 kunnen nemen, hetgeen veelligt nog beter zou zijn.

VII.

3. W. P. op 37, deze *zet* is altijd beter dan die welke de witte in de voorgaande partijen gedaan heeft, thans kan de zwarte zijnen *pion* of zijnen *looper* niet op 30 brengen en de witte behoeft nu niet zoo veel moeite te doen om 37 te bezetten.

Z. *P.* op 26, *dekt* den *pion* op 35; of anders *pion* op 29, dan geeft de witte *koningin schaak*, op 35, om den *pion* op 35 te nemen, zonder gevaar te loopen dat de beide *koninginnen* van het bord geraken, zwarte *pion* op 19, witte *pion* op 29, neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 36, witte *koningin* op 35, neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 29, neemt den *pion*, wit *paard* op 46, zwarte *koningin* op 11, en nu kan hij met den *looper* op 21, de witte *koningin* van 35 verjagen waardoor hij een goed spel krijgt.

4. W. P. op 33, valt den *pion* op 26 aan.

Z. *P.* op 19, *dekt* 26.

5. W. P. op 26, neemt den *pion*.

Z. *P.* op 26, herneemt den *pion*, en *demaskeert* daardoor zijne verdubbelde *pions*.

6. W. P. op 42.

Z. *P.* op 29; speelde hij *pion* op 42, neemt den *pion*, dan zou de witte *looper* den *pion* op 26 nemen en *schaak* geven, zwarte *looper* op 13, witte *looper* op 12, neemt den *looper*, *schaak*, zwart *paard* op 12, neemt den *looper*, witte *koningin* op 42 neemt den *pion*.

Speelde hij *looper* op 17, dan zou de witte *pion* den *pion* op 35 nemen, zwarte *pion* herneemt dien, witte *looper* op 35, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 35 neemt den *looper*, witte *koningin* op 35, *schaak*, zwart *paard* op 12, witte *koningin* op 35 neemt den *looper* en heeft den *gambiet pion* herwonnen.

Of speelde hij *pion* op 25, dan zou de witte

pion den *pion* op 35 nemen, zwarte *pion* op 33, witte *pion* op 28, zwarte *pion* op 21, wit *paard* op 52, zwarte *pion* op 28, neemt den *pion*, witte *pion* van 35, herneemt dien *pion* en nu heeft de witte zijne *middelpionnen* behouden, welke met de overigen verbonden zijn, terwijl de zwarte twee *geisoleerde pionnen* aan den regter vleugel heeft.

Of speelde de zwarte eindelijk zijne *koningin* op 11, dan zou de witte *pion* den zwarten op 55 nemen, zwarte *pion* herneemt den witten, witte *koningin* op 53, *schaak*. zwarte *looper* op 12, witte *koningin* op 35 neemt den *pion* en is door den *looper* op 62 *gedekt*, de witte heeft dus den *gambiet*, *pion* hernomen.

7. W. P. op 28.
   Z. *C.* op 22, bedreigt den *pion* op 37.

8. W. P. op 46, *dekt* 37, zoo hij dit wilde doen met zijn *paard* op 43 of 52; dan speelde de zwarte zijnen *pion* op 34 of 43, het witte *paard* moge dan gaan waar het wil, het zwarte *paard* neemt den *pion* op 37 en brengt dan den *pion* van 26 of dien van 35, vooruit, waardoor hij eenen *pion* en eene goede *positie* wint.
   Z. *C.* op 57, om eenen aanval, met zijne *koningin* te kunnen doen.

9. W. P. op 37, neemt het *paard*.
   Z. *D.* op 40, *schaak*.

10. W. R. op 52, speelde hij *pion* op 47, dan zou de zwarte *koningin* den *pion* op 37 nemen en *schaak* geven, waardoor de *toren* op 64 verloren zou gaan. (*)

(*) Speelde hij zijnen *koning* op 53, dan zou de zwarte *koningin* den *pion* op 57 nemen, en *schaak* geven. Witte *koning* op 52, (of *koning* op 54. Zwarte *looper* op 27 *schaak*, witte *koning* op 47, zwarte *koningin* op 23 *schaak*, witte *koning* op 40, zwarte *looper* op 18 *schaak*, witte *looper* op 51, zwarte *koningin* neemt

Z. *D.* op 38, *schaak.*

11\. W. R. op 43, zoo hij op 51, 53 of 61 ging, dan ging de zwarte *koningin* op 37, nam den *pion*, en gaf *schaak*, waarvan de gevolgen het verlies van de *koningin* na zich zouden slepen.

Z. *P.* op 34, *schaak.*

12\. W. R. op 50, of op 35, terwijl hij den *pion* neemt, zwarte *pion* op 25, witte *koning* op 44, zwarte *looper*, op 17, *schaak*, witte *koning* op 51, zwarte *koningin* neemt den *pion* op 37, *schaak*, witte *koning* op 50, zwarte *looper* op 62, neemt den *looper* witte *koningin* op 62, neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 36 *schaak*, witte *koning* op 49 (zoo de *koning* op 51 ging, dan ware de *toren* op 57 verloren.) Zwarte *pion* op 33 en moet nu winnen.

Z. *P.* op 43, *schaak*

13\. W. C. op 43, neemt den *pion.*

Z. *P.* op 43, neemt het *paard*, *schaak.*

14\. W. R. op 43, neemt den *pion.*

Z. *D.* op 37, neemt den *pion.*

In deze *positie* Tabel E. N°. 2 moet de zwarte de partij winnen.

VIII.

De zes eerste *zetten* even als in het voorgaande spel.

7\. W. P. op 29, neemt den *pion.*

Z. *D.* op 60, neemt de *koningin* om den witten het *rokkeren* te beletten.

den *looper* op 31, *mat.*) Zwarte *looper* op 34 *schaak*, wit *paard* op 43, zwarte *koningin* op 28, neemt den *pion*, *schaak*, witte *koning* op 51, (of *koning* op 53, witte *looper* op 59 *schaak*, wit *paard* op 46, zwarte *koningin* neemt de witte, op 60, wit *paard* neemt de zwarte *koningin*, zwarte *rokkeert*, heeft een goed spel en vier *pionnen* genomen tegen het verlies van een *paard*.) Zwarte *looper* op 30 *schaak*, witte *koning* op 50, zwarte *looper* neemt het *paard*, op 43 *schaak*, witte *koning* neemt den *looper*, of gaat op 49, zwarte *koningin* neemt de witte op 60.

De Vertaler.

8. W. R. op 60, neemt de *koningin*.
   Z. F. op 17, om de *pionnen* op 26 en 35 te *dekken*, speelde hij *looper* op 21, dan zou het witte *paard* op 43 gaan om 26 te bedreigen, zwarte *pion* op 34, om het *paard* te verjagen. (Of *pion* op 17, wit *paard* op 26, neemt den *pion*, zwarte *pion* herneemt den *pion*, witte *toren* op 1 neemt den *toren*.) Wit *paard* op 26, bedreigt 11; zwart *paard* op 17, *dekt* 11, witte *looper* op 35, wint eenen *pion*.
9. W. C. op 43.
   Z. F. op 27, bedreigt 54, zoo hij met zijnen *pion* den *pion* op 42 nam dan ging de witte *looper* op 26, neemt den *pion*, en geeft *schaak*, zwarte *looper*, neemt den *looper*, wit *paard* op 26, herneemt den *looper* en bedreigt 11, zwart *paard* op 17 *dekt* 11, en nu kan de witte den *pion* op 42 gaan nemen.
10. W. C. op 28, bedreigt 11.
    Z. R. op 4, *dekt* 11.
11. W. F. op 45, *dekt* 54.
    Z. F. op 45, neemt den *looper*
12. W. C. op 45, neemt den *looper*, zoo hij den *looper* met zijnen *pion* van 44 name, dan zou hij drie *pionnen* achter elkander hebben.
    Z. P. op 42, neemt den *pion*.
13. W. T. op 25, veelligt deed hij beter als hij zijnen *toren* op 58 plaatste om den *pion* van 42 weg te nemen, daar deze hem veel moeite zal veroorzaken, zoo als wij in het vervolg zullen zien.
    Z. C. op 13, hij wil den *toren* gaan nemen.
14. W. F. op 26, neemt den *pion*.
    Z. C. van 13 op 19.
15. W. F. op 19, neemt het *paard*, veelligt speelde hij beter zoo hij met zijnen *looper* den *looper* op 17 name, zwart *paard* op 25, neemt den *toren*,

witte *looper* op 10, zwarte *koning* op 11 (*) witte *looper* op 1, neemt den *toren*, zwart *paard* van 2 op 19, witte *looper* op 19, neemt het *paard*, zwarte *koning* op 19, neemt den *looper* witte *koning* op 53, zwarte *pion* op 50, wit *paard* op 46, zwarte *toren* op 2, witte *toren* op 58, en kan nu den *pion* van 50 mogelijk nemen.

Z. *C.* op 19, neemt den *looper*.

16. W. T. op 17, neemt den *looper*, mogelijk ware het beter dat hij zijn *toren* op 57 bragt, zwarte *pion* op 50 witte *toren* op 58, zwarte *toren* op 2, witte *koning* op 52, (**) en nu zal het den witten nog moeijelijk vallen om den *pion* op 50 te veroveren

Z. *P.* op 50.

In deze *positie*, zie Tabel E. N°. 3, moet de witte *koning* op 51 gaan, als wanneer het zwarte *paard* op 34 *schaak* geeft, en den *toren* moet winnen, hetgeen het winnen van de partij ten gevolge moet hebben.

IX.

De acht eerste *zetten* even als in de voorgaande partij.

9. W. P. op 35, neemt den *pion*

Z. *P.* op 35, herneemt den *pion*.

10. W. C. op 52; speelde hij *toren* op 33, om 35 aan te vallen, dan zou de zwarte *looper* op 26 gaan, en dan zou de *toren* onverrigter zake weder terug moeten, en zoo de witte zijn *paard* op 41 speelde dan zou de zwarte *looper* van 6, dat *stuk* nemen.

Z. *F.* op 27, bedreigt 54.

11. W. P. op 46, of *paard* op 35, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 35, neemt het *paard*, of (*looper*

(*) Wij zien geene reden waarom het zwarte *paard* den *looper* op 10 niet neemt.

De Vertaler.

(**) zou het niet beter zijn, witte *koning* op 51?

De Vertaler.

op 54, neemt den *pion*, wit *paard* op 20, *schaak*, zwarte *koning* op 13, witte *looper* op 17, neemt den *looper*, zwart *paard* op 17, neemt den *looper*, witte *toren* op 17, neemt het *paard*, en heeft eenen *officier* gewonnen.)

Z. *F.* op 36, bedreigt den *toren* op 57, en den *pion* op 29,

12. W. T. op 25, *dekt* den *pion* en brengt zich zelven in veiligheid.

Z. *C.* op 13.

13. W. F. op 35, neemt den *pion*.

Z. *C.* van 13 op 19.

14. W. T. op 17, neemt den *looper*.

Z. *C.* op 17, neemt den *toren*.

15. W. F. op 17, neemt het *paard*.

Z. *C.* op 19, neemt den *pion*.

16. W. F. op 26 *schaak*.

Bij dit spel heeft de witte eenen *toren*, tegen twee *officieren* verruild en aldus geen voordeel behaald, waarbij hij nog zeer veel moeite zal hebben, om de partij niet te verliezen, uit hoofde van zijne slechte *positie*.

Zoo de witte zijn *paard* bij den elfden *zet* op 35 speelt, en den *pion* neemt, zou de zwarte zijnen *looper* op 36 kunnen brengen, wit *paard* op 20 *schaak*, zwarte *koning* op 13, witte *looper* op 17, neemt den *looper*, zwarte *looper* op 57, neemt den *toren*, witte *looper* op 10, zwarte *looper* op 29, neemt den *pion*, wit *paard* op 30, *schaak*, zwarte *koning* op 22, witte *looper* op 1, neemt den *toren* en heeft nu eenen *officier* gewonnen.

X.

3. W. P. op 37.

Z. *P.* op 29.

4. W. D. op 33 *schaak* } men vindt deze zelfde *zetten* in de variatie van den derden *zet* van de zevende partij.

Z. *P.* op 19.

5. W. P. op 28, hij neemt den *pion* op 29 niet, dewijl,

zoo als de gemelde variante bewijst, zijn spel daardoor slechter wordt.

Z. *P.* op 26.

6. W. D. op 60.

Z. *P.* op 28, neemt den *pion*.

7. W. P. op 28, herneemt den *pion* en is nu geisoleerd.

Z. *C.* op 22 } aanval op en *dekking* van den *pion*

8 W. C. op 43 } op 28.

Z. *F.* op 34.

9. W. F. op 52.

Z. *F.* op 43, neemt het *paard*.

10. W. F. op 43, neemt den *looper*.

Z. *D.* op 20; zoo hij den *pion* van 28 met zijn *paard* name, dan zou de witte *looper* den *pion* op 29 nemen, en zoo de zwarte *koningin* den *pion* op 28 wilde nemen, dan zou de witte *koningin* de zwarte nemen, als wanneer het zwarte *paard* de witte *koningin* zou hernemen, waarna de witte *looper* den *pion* op 29 ongehinderd zou kunnen veroveren.

11. W. D. op 53, bedreigt den *pion* op 29, of anders *pion* op 42, zwarte *pion* op 34, (speelde hij *looper* op 17 dan zou de witte *pion* den zwarten op 35 nemen, zwarte *pion* herneemt den witten, witte *looper* op 35, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 35 neemt den *looper*, witte *koningin* op 53, *schaak* en neemt daarna den *looper* waardoor de witte eenen *pion* gewonnen heeft.) Witte *looper* op 52, zwarte *pion* op 43, witte *looper* op 43, zwarte *koningin* op 28, neemt den *pion*, de zwarte heeft nu twee *pionnen* meer en eene goede *positie*.

Z. *C* op 12, zoo hij den *pion* op 28, met zijne *koningin*, name, dan zou de witte *toren* op 60 gaan, de zwarte *koningin* ga nu waar zij wille, de witte *looper* of *koningin* neemt den *pion* op 29 en daardoor heeft de witte zijn oogmerk bereikt.

12. W. C. op 46, eene versterking van den aanval op 29.

Z. *P.* op 37, dewijl anders deze *pion* verloren zou zijn.

13. W. C. op 31, bedreigt den *pion* op 37.

Z. *rokkeert.*

14. W. C. op 37, neemt den *pion*.

Z. *C.* op 37, neemt het *paard.*

15. W. D. op 37, neemt het *paard.*

Z. *C.* op 27, bedreigt de *koningin.*

16. W. D. op 36, bedreigt den *koning* met de *mat* op 15, mogelijk zou hij beter spelen: *koningin* op 29.

Z. *T* op 5, *schaak.*

17. W. F op 53.

Z. *C* op 44 *schaak.*

18. W. R. op 62; zoo de *koning* op 60 ging dan zou het zwarte *paard* op 54 *schaak* geven, witte *koningin* op 54 neemt het *paard*, zwarte *koningin* neemt den *pion* op 28 en geeft *schaak*, witte *koningin* op 36, zwarte *koningin* op 31, bedreigt nu, met de *koningin*, den *pion* op 55, en met den *toren* den *looper* op 53 en behoudt dus den aanval.

Z. *D.* op 23, *dekt* 15.

19. W. P. op 42, valt den *pion* op 35 aan, zoo de zwarte den *pion* neemt dan neemt de witte *looper* het *paard* op 44, en bedreigt de zwarte *koningin.*

Z. *T* op 37.

In deze *positie* schijnt de *koningin* op 36 verloren te zijn, want zij is geheel afgesneden doch als de witte zijnen *looper* op 32 brengt is zij gered, want de zwarte kan dien *looper* niet nemen of zijn *koning* is *mat* op 15, hij moet aldus de witte *koningin* nemen, het geen ten gevolge heeft dat de zijnen ook genomen wordt, doch door daarna zijnen *toren* op 58 te plaatsen, krijgt hij eene goede *positie* en hij moet de partij winnen, zoo hij door zijnen aanvallen den vijand kan vervolgen.

XI.

De drie eerste zetten als in de voorgaande partij.

4. W. P. op 29, neemt den *pion*. Speelde hij *looper* op 35, neemt den *pion* dan zou de zwarte *koningin* den *pion* op 36 nemen en dan zou hij de *koninginnen* moeten afruilen of den *looper* op 44 plaatsen waardoor hij een *tempo* zou verliezen het geen de vijand zich ten nutte zou maken om een *stuk* vooruit te brengen.

Z. *D*. op 60, neemt de *koningin*, *schaak*.

5. W. R. op 60, herneemt de *koningin*.

Z. *F*. op 21.
6. W. C. op 52.
Z. *P*. op 26.
7. W. P. op 63.
Z. *P*. op 19.

deze *zetten* dienen allen tot aanval op en verdediging van den *pion* op 35. Speelde de witte, bij den zesden *zet* zijn *paard* op 41 om 35 aan te vallen, dan zou de *looper* van 6 dat *stuk* nemen, witte *pion* op 41 herneemt den *looper*, waardoor hij eenen nadeeligen verdubbelden *pion* zou krijgen, waartegen thans de zwarte den *pion* van 35 met *pion* op 26 zeer goed kan dekken. Speelde de witte, bij den zesden *zet*, *pion* op 35 dan zou de zwarten zijnen *pion* op 19 brengen, wit *paard* op 41, zwarte *looper* op 41 neemt het *paard*, witte *toren* op 41 herneemt den *looper*, zwarte *pion* op 26, witte *pion* op 26, neemt den *pion*, zwarte *pion* op 26, herneemt den *pion*, witte *pion* op 42, zwart *paard* op 12, witte *pion* op 35 neemt den *pion*, zwarte *pion* op 35 herneemt den *pion*, witte *looper* op 50 *dekt* den *pion* op 29, zwart *paard* op 13, witte *pion* op 38 om op 30 te gaan en den *looper* te verdrijven, zwarte *pion* op 23, witte *pion* op 48 *dekt* 39, zwarte *pion* op 32, wit *paard* op 46, zwart *paard* op 18, wit *paard* op 31, zwarte *rokkeert*, *koning* op 7, wit *paard* op 21 neemt den *looper*, zwarte *pion* op 21 herneemt het *paard*, witte *pion* op 47, zwarte *toren* van 6 op 4, *schaak*, witte *ko-*

ning op 51, zwarte *pion* op 25. Bij deze *positie* zou de witte kunnen spelen: *looper* op 43 om 25 te bedreigen; of *looper* op 36 om het *paard* van 18 te verjagen, of *toren* op 43 om 35 aan te vallen, of *pion* op 40 om den *looper* op 48 te brengen, den *toren* te *demaskeren* en den *pion* op 21 aan te vallen en dus heeft hij die de witte *stukken* speelt onderscheidene keuzen.

8. W. P. op 26, neemt den *pion*.
   Z. *P*. op 26, herneemt den *pion*.

9. W. P. op 42.
   Z. *P*. op 25. Speelde hij *pion* op 43 (of anders *pion* op 42 neemt den witten *pion*, witte *looper* neemt den *pion* op 26, *schaak*, zwarte *looper* op 12, witte *looper* op 12 neemt den *looper*, zwart *paard* op 12 herneemt den *looper*, wit *paard* op 42, wint eenen *pion*,) dan nam de witte *looper* den *pion* op 26, *schaak*, zwarte *looper* op 12, witte *looper* op 12, neemt den *looper*, zwart *paard* op 12, herneemt den *looper*, wit *paard* op 35 en nu kan hij zijn andere *paard* op 53 brengen en den *pion* op 43 te veroveren.

10. W. P. op 35; neemt den *pion*.
    Z. *P*. op 34.

In deze *positie*. Tabel E. N°. 4 staan de beide spellen tamelijk gelijk, de zwarte heeft wel is waar, eenen *pion* minder, doch daartegen heeft hij weder twee vrije *pionnen* terwijl de witte twee verdubbelde en eenen *geisoleerden pion* heeft, die moeijelijk te behouden zijn.

XII.

De drie eerste *zetten* als in de voorgaande partij.

4. W. P. op 28.
   Z. *P*. op 30.

5. W. F. op 35, neemt den *pion*, of anders wit *paard* op 43, zwart *paard* op 22, witte *pion* op 46, zwarte *looper* op 27, wit *paard* op 33, (of witte

looper op 35 neemt den *pion*, zwarte *pion* op 37 neemt den *pion*, witte *pion* op 37 herneemt den *pion*, zwart *paard* op 39, wit *paard* op 48, zwarte *koningin* op 40 *schaak*, witte *koning* op 52, (of *koning* op 62, zwarte *rokkeert*, *schaak*, witte *koning* op 53, zwart *paard* op 54. wit *paard* op 54 neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 54, neemt het *paard*, *schaak*, witte *koning* op 44, zwarte *koningin* op 36, *schaak*, witte *koning* op 51, zwarte *koningin* op 35, neemt den *looper*, witte *toren* op 61, zwarte *looper* op 54 *schaak*, witte *toren* op 53, zwarte *looper* op 39 en de witte moet nu een groot verlies ondergaan en eindelijk ook het spel verliezen.) Zwart *paard* op 45 (of *paard* op 54, en dan witte *koningin* op 61, waardoor de *toren gedekt* is) witte *koningin* op 53, zwarte *looper* op 39, witte *koningin* op 44, zwarte *koningin* op 24. In deze *positie* zie Tabel E N°. 6, moet de zwarte het winnen. (Zwart *paard* op 37 neemt den *pion*, witte *pion* op 37, neemt het *paard*,) of witte *koningin* op 53, zwarte *looper* op 54 *schaak*, witte *koning* op 60, zwarte *koningin* op 28, neemt den *pion*, *schaak*, witte *koning* op 51, zwarte *koningin* op 44, *schaak*, witte *koningin* op 44 neemt de zwarte, zwarte *pion* op 44, neemt de witte *koningin*, *schaak*, witte *looper* op 44, neemt den *pion*, zwart *paard* op 27, wit *paard* op 27, neemt het *paard*, zwarte *looper* op 27, neemt het *paard*, de zwarte heeft nu eene zeer goede *positie*, hij kan nog *rokkeren* en dus den aanval spoedig hernemen. Zwarte *koningin*, op 40, *schaak*, witte *koning* op 52, (of *pion* op 47, zwarte *koningin* op 37 neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *koningin* op 53, zwarte *koningin* op 28 neemt den *pion*, witte *koningin* op 35 neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 35 neemt de witte, witte *looper* op 35 neemt de *koningin*, zwarte *looper* op 63 neemt het *paard*, witte *toren*

op 63 neemt den *looper*, zwart *paard* op 19, de zwarte heeft dus drie *pionnen* meer dan de witten, doch daarentegen heeft hij een *paard* verloren.) Zwarte *koningin*, op 38, *schaak*, witte *koning* op 43, zwarte *looper* op 36 *schaak*, witte *koning* op 35 neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 37 neemt den *pion*. In deze *positie*, Tabel E N°. 5, is het voordeel klaarblijkelijk aan de zijde van den zwarten.

Z. *C*. op 22, speelde hij *pion* op 37, den witten *pion* nemende, dan zou de witte *koningin* op 32 *schaak* geven, zwarte *koning* op 12, witte *koningin* op 29 neemt den *pion*.

6. W. P. op 46, *dekt* 37.

Z. *P*. op 37, neemt den *pion*.

7. W. P. op 37, neemt den *pion*.

Z. *C*. op 37, herneemt den *pion*. Beter ware het: *looper* op 27, wit *paard* op 46, zwart *paard* op 39 waar dit *stuk* eene goede *positie* zou hebben.

8. W. D. op 32, *schaak*.

Z. *P*. op 23.

9. W. D. op 29 *schaak*, den *pion* nemende, waardoor het verlies aan *pionnen* weder gelijk staat.

Z. *D*. op 13.

10. W. D. op 13, neemt de *koningin* en geeft *schaak*, zoo hij, in de plaats van dit, den *toren* op 8 nam dan zou het zwarte *paard* op 47 gaan, waardoor de zwarte *koningin gedemaskeerd* wordt en *schaak* geeft en het zwarte *paard* dus den *toren* op 64 zou nemen.

Z. *F*. op 13, herneemt de *koningin*.

11. W. F. op 38, bedreigt 11.

Z. *C*. op 20 *dekt* 11 en bedreigt, den *looper* op 35.

In deze *positie*, Tabel E. N°. 7 kan men het spel, voor beide partijen, als even goed beschouwen.

XIII.

De drie eerste *zetten*, even zoo als in N°. 10.

4. W. P. op 28.
Z. *F.* op 27.

5. W. F. op 35, neemt den *pion*.
Z. *P.* op 30, zoo hij zijn *paard* op 22 speelde, dan zou de witte *koningin* op 51 gaan, zwart *paard* op 39 (of anders de zwarte *rokkeert*, witte *looper* op 31, zwarte *koningin* op 20 en de beide spelen staan even goed.) witte *looper* op 26 *schaak*, zwarte *pion* op 19, witte *koningin* op 27 neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 25 *schaak* (of *pion* op 26 neemt den *looper* witte *koningin* op 26, herneemt den *pion*, *schaak*) wit *paard* op 43, zwart *paard* op 12, (of *pion* op 26 neemt den *looper*, witte *koningin* op 3 *schaak*, den *looper* nemende, zwarte *koningin* op 4, witte *koningin* op 39 neemt het *paard* en heeft dus twee *officieren* gewonnen) (speelde de zwarte, in de plaats van *pion* op 26, zijn *paard* op 17, dan zou de witte *looper* den *pion* op 19 nemen en *schaak* geven, waardoor de zwarte *koningin* verloren zou zijn.) witte *pion* op 19, neemt den *pion*, zwart *paard* op 27 neemt de *koningin*, witte *pion* op 10 neemt den *pion* en geeft *schaak* met den *looper*, zwarte *koningin* op 26 neemt den *looper*, witte *pion* op 3, neemt den *looper* en vraagt *koningin*, *schaak*, zwarte *toren* op 3 neemt de *koningin*, wit *paard* op 26 neemt de *koningin*, zwart *paard* op 44 *schaak*, witte *koning* op 52, (zoo de witte *koning* op 62, 60 of 53 ging, dan zou het zwarte *paard* op 59 gaan en den *looper* nemen of op 45 *schaak* geven, of met zijnen *toren* den *looper* op 59 nemen, waardoor hij altijd eenen *officier* zou winnen,) zwarte *rokkeert*, witte *koning* op 44 neemt het *paard*, zwarte *toren* van 6 op 4 *schaak*, witte *koning* op 53, zwarte *toren* op 51 *schaak*, witte *koning* op

46, zwarte *pion* op 32, wit *paard* op 48, zwarte *toren* op 44 *schaak*, witte *looper* op 45, zwarte *toren* op 54 neemt den *pion*, *schaak*, witte *koning* op 47, (zoo het witte *paard* den *toren* op 54 nam, dan zou de zwarte *toren* den *looper* op 45 nemen en dan ware de witte *koning mat.*) Zwarte *toren* op 45 neemt den *looper*, *schaak*, witte *koning* op 40, zwarte *toren* op 55, neemt den *pion*, wit *paard* op 31 (zoo de witte *koning* op 32 ging, den *pion* nemende, dan gaf het zwarte *paard* op 22 *schaak* witte *koning* op 40, zwarte *toren* op 39, *mat*), zwart *paard* op 22, witte *pion* op 48, zwarte *toren* van 45 op 47, wit *paard* op 14, neemt den *pion*, dewijl het toch verloren is, zwarte *koning* op 14 neemt het *paard*, wit *paard* op 20 *schaak*, zwarte *koning* op 21, wit *paard* op 30, zwarte *pion* op 31, *mat.* De zwarte heeft dus, in weerwil van de overmagt die de witte in het begin had, door zijn goed spelen, het spel gewonnen.

6. W. D. op 51, *dekt* 37 en maakt eenen verdekten aanval op 27, door, met den *looper* op 26 *schaak* te geven, (zie de *variante* van den vijfden *zet* van den zwarten), speelde hij: zijn *paard* op 43, (of *pion* op 46, zwarte *pion* op 37, neemt den *pion*, witte *pion* op 37 herneemt den *pion*, zwarte *koningin* op 40 *schaak* en neemt daarna den *pion* op 37), dan zou de zwarte zijn *paard* op 22 brengen, witte *looper* op 31, zwarte *pion* op 24 (of *looper* op 54 neemt den *pion* en geeft *schaak*, witte *koning* op 54 neemt den *looper*, zwart *paard* op 39 *schaak*, witte *koningin* op 39 neemt het *paard*, zwarte *pion* op 39 neemt de *koningin*, witte *looper* op 4 neemt de *koningin*, zwarte *koning* op 4, herneemt den *looper* en heeft eenen *officier* verloren,) witte *looper* op 52 (of *looper* op 40, zwarte *pion* op 31, witte *looper* op 47, zwarte *pion* op 38 en moet nu den

looper nemen,) zwarte *pion* op 37 neemt den *pion* wit *paard* op 37, herneemt den *pion*, zwart *paard* op 37, neemt het *paard*, witte *koningin* op 32 *schaak*, zwarte *koning* op 6, witte *koningin* op 29 neemt den *pion*, zwart *paard* op 54, neemt den *pion* witte *looper* op 43, zwarte *koningin* op 13, waardoor de zwarte den *toren* op 64 moet winnen en daardoor meester van het spel is.

Z. *P*. op 18

7. W. P. op 30, neemt den *pion*.

Z. *D*. op 22, bedreigt den *pion* op 30.

8. W. P. op 39, speelde hij zijnen *looper* op 44, dan zou het zwarte *paard* op 13 gaan en van daar de *pionnen* op 28 en 30 aanvallen.

Z. *P*. op 32.

9. W. F. op 53, speelde hij *pion* op 46 dan zou de zwarte *pion* den *pion* op 39 nemen, witte *pion* herneemt dien, zwarte *koningin* op 40 *schaak* en wint den *pion* van 39.

Z. *P*. op 39, neemt den *pion*.

10. W. F. op 39, herneemt den *pion*.

Z. *C*. op 13 bedreigt 28 en 30.

11. W. C. op 43 *dekt* 28 en heeft het oogmerk om op 26 te gaan, zie den dertienden *zet*.

Z. *F*. op 30, neemt den *pion*.

12. W. F. op 30, neemt den *looper*.

Z. *C*. op 30, herneemt den *looper*.

13. W. C. op 26, bedreigt 14.

Z. *C*. op 17.

14. W. D. op 33, valt het *paard* op 17 aan, om dat *stuk* te nemen, of zoo het verzet wordt, met zijn *paard*, den *pion* op 11 te nemen en daardoor den *toren* te winnen

Z. *F*. op 54, neemt den *pion*, *schaak*.

15. W. R. op 54, neemt den *looper*.

Z. *C*. op 36, *schaak*, met de *koningin*.

16. W. R. op 61, of anders, op 45, zwarte *koningin* op 38 *schaak*, witte *koning* op 44, zwart *paard* op 27 *schaak* en verovert de *koningin*.

Z. *D.* op 40 *schaak.*

17. W. R. op 60, of *koning* op 62, zwarte *toren* op 6, *schaak*, witte *koning* op 55, zwarte *toren* op 54, *mat.*

Z. *D.* op 39, *schaak.*

18. W. R. ga nu waar hij wil op 52 of 61.

Z. *C.* op 46, *schaak* en de witte *koningin* is verloren.

XIV.

De eerste *zet* even als in N°. 1.

2. W. P. op 35.

Z. *P.* op 27, hij neemt vooreerst den *gambiet* niet aan.

3. W. P. op 27, neemt den *pion*, zoo hij den *pion* van 28 nam, dan zou de zwarte *koningin* dien hernemen witte *pion*, neemt den *pion* op 27, zwarte *koningin* herneemt den *pion* en daardoor zou het spel eenen gewonen loop nemen.

Z. *D.* op 25, *schaak* en bedreigt 27. Speelde hij *pion* op 35 neemt den *pion*, dan zou de witte *koningin* op 33 *schaak* geven, zwarte *looper* op 12, witte *koningin* op 35 wint eenen *pion.*

4. W. D. op 52; of *looper* op 52, zwarte *koningin* op 27 wint eenen *pion*; of anders *paard* op 43 zwarte *pion* op 35, (zwarte *koningin* op 27, neemt den *pion*, witte *koningin* op 28) witte *koningin* op 33, *schaak*, zwarte *koningin* op 33 neemt de *koningin*, wit *paard* op 33, neemt de *koningin*, zwarte *looper* op 12, wit *paard* op 43, zwarte *pion* op 21, wit *paard* op 37, zwarte *looper* op 19, wit *paard* op 20 *schaak*, zwarte *looper* op 20 neemt het *paard*, witte *pion* op 20, neemt den *looper*, zwarte *pion* op 29, witte *pion* op 38, zwarte *pion* op 22, wit *paard* op 46, zwarte *pion* op 37, wit *paard* op 52, zwarte *pion* op 26, witte *pion* op 33, zwarte *pion* op 17, witte *pion* op 47 In deze *positie* zie tabel E. N°. 8, moet de zwar-

te zijnen *pion* op 30 brengen, waardoor hij een goed spel zal krijgen, doch met dat al is het thans nog moeijelijk te bepalen wie de partij zal winnen dewijl dit van het wederzijds goed spelen afhangt.

Z. *D.* op 52, neemt de *koningin*, *schaak*, zoo hij thans den *pion* op 27 nam, dan zou de witte *koningin* den *pion* op 28 nemen, en daardoor den reeds gewonnen *pion* behouden.

5. W. C. op 52, neemt de zwarte *koningin*.

Z. *P.* op 35, neemt nu den *gambiet pion*.

6. W. C. op 35, herneemt den *pion*.

Z. *P.* op 21, en bedreigt nu, met zijnen *looper* den *pion*, op 27. Hij zou dit beter kunnen doen, door zijn *paard* op 17 te brengen, witte *looper* op 45, zwart *paard* op 34, (of zwarte *pion* op 21, wit *paard* op 20, *schaak*. Zwarte *looper* op 20 neemt het *paard*, witte *pion* op 20, neemt den *looper*, waardoor de *looper* van 45 weder vrij wordt en verplaatst kan worden, om den *pion* op 53 en den *looper* op 62 te *demaskeeren*.) Wit *paard* op 41, *dekt* 51, zwarte *pion* op 21, wit *paard* op 46, zwart *paard* op 22, wit *paard* op 52, zwart *paard* op 12, wit *paard* op 42, zwart *paard* op 28, witte *toren* op 59, (anders, *looper* op 36, zwarte *pion* op 29,) zwart *paard* op 45, neemt den *looper*, witte *pion* op 45, neemt het *paard*, zwarte *looper* op 13, wit *paard* op 26, zwarte *rokkeert*, wit *paard* op 20, zwart *paard* op 27, neemt den *pion*; en heeft nu een goed spel, dewijl de witte eenen verdubbelden *pion* heeft en niet meer *rokkeren* kan, zijn *looper* op 62 is ingesloten en de zwarte kan nu, zonder moeite al zijne *stukken* in het spel brengen.

7. W. C. op 20, *schaak*.

Z. *F.* op 20, neemt het *paard*.

8. W. P. op 20, neemt den *looper*.

Z. *P.* op 22, om zoo de witte *looper* op 38 gaat, dezen met zijnen *pion* op 29 te kunnen verjagen.

Speelde hij zijn *paard* op 22, dan zou de witte *pion* op 46 gaan, zwarte *rokkeert*, witte *pion* op 37, zwarte *pion* op 29, witte *pion* op 42, om den *pion* op 20, met zijnen *looper* op 41, te kunnen *dekken*, zwarte *toren* op 4, witte *looper* op 41, zwart *paard* op 5, witte *toren* op 60, zwarte *looper* op 21, witte *looper* op 35, zwarte *looper* op 12, witte *pion* op 47, zwarte *pion* op 26, witte *looper* op 28, zwarte *looper* op 19, witte *looper* op 27, zwarte *looper* op 28, neemt den *looper*, witte *toren* op 28, neemt den *looper*, zwart *paard* op 12, en nu hangt de partij, van het verdere spel af.

9. W. P. op 42, om met zijnen *looper* op 41, den *pion* op 20, te *dekken*.
Z. *R.* op 14, om zich te beveiligen tegen den aanval van den *pion* van 20.

10. W. F. op 41.
Z. *C.* op 24, om den *pion* op 20 aan te vallen.

11. W. P. op 45, beter zou hij veelligt spelen zoo hij zijnen *pion* op 37 bragt waardoor het *paard* van 24, verhinderd zou worden om op 30 te gaan; want speelt dan de zwarte zijnen *pion* op 30, dan gaat de witte *pion* op 46, zwarte op 37, neemt den *pion*, witte *pion* op 37, herneemt den zwarten en daarna kan hij dien *pion* op 29 brengen om 20 te *dekken*.
Z. *C.* op 30.

12. W. F. op 35.
Z. *F.* op 12.

13. W. *rokkeert* en *dekt* nu 20 met zijnen *toren*.
Z. *P.* op 26 om den *looper* van 35 te verjagen.

14. W. F. op 53.
Z. *P.* op 25, om met zijnen *pion* van 26, op 34 te gaan en den *looper* te verjagen.

15. W. F. op 46, bedreigt den *toren* op 1.
Z. *T.* op 17, zie deze *positie*, op tabel E. N°. 9.

16. W. F. op 10, om den *toren* op 17 aan te vallen. Speelde hij zijnen *looper* op 27, dan zou de zwarte

toren van 8 op 3 gaan en dan ware de *looper* verloren.

Z. *T.* op 18.

17. W. F. op 37.

Z. *P.* op 34.

18. W. F. op 30, neemt het *paard.*

Z. *P.* op 41, neemt den *looper.*

19. W. F. op 37.

Z. *T.* op 3, *schaak.*

20. W. R. op 58, en nu staan beide de spellen vrij goed.

XV.

De eerste *zet* even als bij N°. 1.

2. W. F. op 38.

Z. *F.* op 30; vergelijk dit spel met N°. 23, der gewone spelöpeningen, waar men dezelfde *zetten* zal vinden.

3. W. P. op 35, en geeft nu den *gambiet* van de *koningin.*

Z. *P.* op 35, neemt den *pion* en dus den *gambiet* aan.

4. W. C. op 43.

Z. *C.* op 22; speelde hij in de plaats van dit, zijn *paard* op 19, dan zou het witte *paard* op 26 gaan, zwarte *toren* op 3, witte *koningin* op 35, zwarte *koningin* op 12. (Speelde hij zijn *paard* op 56 om den *pion* te nemen, dan zou het witte *paard* den *pion* op 11 nemen, en de zwarte *koning* ware *mat.*) Wit *paard* op 11, neemt den *pion*, *schaak*, zwarte *toren* op 11 neemt het *paard*, witte *looper* op 11 neemt den *toren*, zwarte *koningin* op 11, neemt den *looper*, witte *koningin* op 35 neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 25, *schaak* witte *koningin* op 43. In deze *positie*, tabel E. N°. 10, heeft de witte eene klaarblijkelijk betetere stelling en ook eenen *toren* en eenen *pion*, tegen twee *officieren* verruild, hetgeen mede niet onvoordeelig is.

5\. W. C. op 26, om den *pion* op 11, te bedreigen; of anders *koningin* op 33, *schaak*, zwart *paard* op 19, wit *paard* op 26, (of *koningin* op 35 neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 36 neemt den *pion*,) zwart *paard* op 28, witte *looper* op 47, zwarte *pion* op 17, wit *paard* op 43, (of anders *koningin* op 35, neemt den *pion*, zwarte *pion* op 26, neemt het *paard*, witte *koningin* op 26, verliest dus een *officier* tegen twee *pionnen*,) (of anders *paard* op 41, zwarte *pion* op 21, wit *paard* op 35 neemt den *pion*, zwarte *pion*, van 10 op 26, moet dus het *paard* winnen.)

Ook zou de witte, in de plaats van zijn *paard* op 26 te spelen, kunnen *rokkeren*, zwart *paard* op 28, witte *looper* op 47, (of *pion* op 37, zwarte *looper* op 37, neemt den *pion*, wit *paard* op 37, neemt den *looper*, zwart *paard* op 38, neemt den *looper*, en heeft eenen *pion* gewonnen,) zwart *paard* op 18, witte *koningin* op 41, (of anders *koningin* op 26, zwarte *pion* op 21, witte *pion* op 37, zwarte *pion* 17, en de *koningin* is verloren.) Zwarte *pion* op 29, witte *pion* op 34, zwarte *looper* op 34, neemt den *pion*, witte *koningin* op 50, zwarte *pion* op 36, neemt den *pion*, en nu heeft de zwarte een zeer goed spel.

Zwart *paard* op 18, witte *koningin* op 60, (zoo de witte *koningin* op 41 ging dan zou de zwarte zijnen *pion* op 29 spelen, witte *pion* op 34, zwarte *looper* op 34, neemt den *pion*, witte *koningin* op 50, zwarte *pion* op 36 neemt den *pion*,) zwart *paard* op 36 neemt den *pion*, witte *pion* op 37, zwarte *looper* op 23, witte *pion* op 33, zwarte *pion* op 25, waardoor hij den witten verhindert om zijnen *pion* op 25 te brengen ten einde het *paard* van 18 te verjagen, en daarna den *pion* op 35 te nemen. In deze *positie* Tabel E N°. 11. heeft de zwarte beter spel dan de witte en reeds twee *pionnen* veroverd, waardoor hij, als hij goed speelt, het spel moet winnen.

Z. *C.* op 28.

6. W. D. op 33.

Z. *P.* op 19. Speelde hij zijn *paard* op 38, den *looper* nemende, dan zou het witte *paard* den *pion* op 11 nemen en dan ware de zwarte *koning mat*, en zoo hij zijn *paard* op 19 bragt, zou dezelfde *variante* ontstaan, die wij, bij den vierden *zet* hebben aangewezen.

7. W. F. op 2, neemt het *paard.*

Z. *D.* op 2, neemt den *looper.*

8. W. C. op 43; of *koningin* op 35 neemt den *pion*, zwart *paard* op 18, witte *koningin* op 27, zwarte *pion* op 21, witte *koningin* op 29, zwarte *pion* op 26, neemt het *paard*, witte *koningin* op 26, neemt den *pion*, *schaak*, zwart *paard* op 12; heeft eenen *officier* genomen en twee *pionnen* verloren.

Z. *C.* op 18.

9. W. D. op 60.

Z. *P.* op 29.

10. W. P. op 29, neemt den *pion*, speelde hij zijnen *pion* op 45, dan zou de zwarte *pion* den witte op 36 nemen, witte *pion* herneemt den zwarte doch dan is zijn *koning* geheel ontbloot en hij heeft eenen *geisoleerden pion.*

Z. *D.* op 29, herneemt den *pion.*

11. W. C op 46, zoo hij zijnen *pion* op 45 speelde, om den *looper* te *demaskeren*, dan zou de zwarte *looper* op 34 gaan, wit *paard* op 46, zwarte *looper* op 43, neemt het *paard*, *schaak*, witte *pion* op 43, neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 43 neemt den *pion* en geeft *schaak.*

Z. *D.* op 25.

12. W. P. op 41, op dat de zwarte zijnen *looper* niet op 34 zou brengen.

Z. *C.* op 28, bedreigt 43.

13. W. D. op 59, *dekt* 43

Z. *rokkeert.*

14. W. C. op 52; of *pion* op 34, zwarte *pion* neemt den witte op 42, wit *paard* op 52, zwart *paard* op 43, neemt het *paard*, wit *paard* op 42, neemt den *pion*, zwart *paard* op 49 *schaak* met de *koningin*, en de witte *koningin* is verloren, (of de witte speelt, in de plaats van *paard* op 42, *koningin* op 50, zwarte *looper* op 51, witte *pion* op 46, zwarte *looper* op 27 en nu moet de zwarte het spel winnen.

Of in de plaats van *paard* op 52, (*) *koningin* op 50 zwart *paard* op 43 neemt het *paard* wit *paard* op 52, zwarte *looper* op 51, waardoor het zelfde spel onstaat.

(*) Of in de plaats van *paard* op 52, *koningin* op 42 neemt den *pion*, zwart *paard* op 49, *schaak*, met de *koningin*, witte *koningin* op 34, (of *paard* op 52, witte *koningin* op 52 neemt het *paard*, *mat*,) zwart *paard* op 34 neemt de *koningin*.

Of *koningin* op 52, zwart *paard* op 43, witte *koningin* op 50 of 59, zwart *paard* op 33 of 49 en de witte *koningin* is verloren, dewijl de zwarte tevens *schaak* geeft met de *koningin*.

Z. *C.* op 18, om door den volgende *zet* van den witten geenen *officier* te verliezen.

15. W. P. op 37.

Z. *F.* op 21,

16. W. F. op 53, om te kunnen *rokkeren*.

Z. *D.* op 31, bedreigt den *pion* op 55.

17. W. F. op 46. Zoo hij *rokkeerde* dan zou de zwarte *toren* het *paard* op 52 nemen; dewijl hij door de *koningin gedekt* is.

Z. *F.* op 27.

18. W. C van 43 op 58 om 52 te *dekken* en daarna te *rokkeren*. De zwarte heeft thans eene goede *positie* en daarbij den *gambiet pion* behouden en moet aldus de partij winnen.

Mogelijk zou de witte bij den veertienden *zet* beter gedaan hebben, zoo hij zijnen *pion* op 57

had gebragt, want zoo dan de zwarte zijnen *toren* op 5 bragt, dan kon de witte *looper* den *pion* op 35 nemen.

Zie deze *positie* op Tabel E N°. 12, en dan zou het volgende spel kunnen ontstaan: zwarte *toren* op 37, neemt den *pion*, *schaak*, (of *looper* op 37 neemt den *pion*, witte *rokkeert*, zwarte *looper* op 46, neemt het *paard*, witte *pion* op 46, neemt den *looper*, zwarte *looper* op 27, witte *looper* op 28 neemt het *paard*, zwarte *pion* op 28, neemt den *looper*, wit *paard* op 28 neemt den *pion*, en dan is het spel van den witten niet slechter dan dat van den zwarten.

§ 6.

Openingen van het spel waarbij de gambiet *van de* koningin *niet wordt aangenomen.*

I.

1. W. P. op 36, bij dezen *zet* moet men altijd verwachten dat de *gambiet* zal worden gegeven.
   Z. *P.* op 30, zie in de gewone spelöpeningen N°. 23, waarin hij den *gambiet* verwachtte en die willende nemen zijnen *pion* op 28 bragt. Thans wil hij den *gambiet* niet aannemen en in dat geval is dit de beste *zet*, zoo als het bij den *gambiet* des *konings* is, den *pion* op 27 te brengen. Zie de gewone spelöpeningen N°. 16, waar hij dezen *zet* doet, met oogmerk om, zoo de *gambiet* hem wordt aangeboden, dien niet te nemen, hij verhindert den witten nu, zijnen *pion* op 37 te brengen.
2. W. P. op 35.
   Z. *C.* op 22. } wanneer, men bij het begin van een
3. W. C. op 43. } spel, de *pionnen* van de *loopers* vooruitbrengt, dan is het altijd, volgens den regel, goed om de *paarden* daar achter te plaatsen.
   Z. *P.* op 20, om den *pion* van 13 op 29 te brengen.
4. W. F. op 38, *dekt* 29.

Z. *P.* op 19.

5. W. P. op 45.

Z. *P.* op 21. Speelde hij zijne *koningin* op 11, om daarna zijnen *pion* op 29 te brengen, dan zou de witte zijn *pion* op 27 spelen, zwarte *pion* op 29, witte *pion* op 20, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 20, neemt den *pion*, witte *pion* op 29, neemt den *pion* zwarte *looper* op 29, neemt den *pion*, witte *looper* op 29, neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 29, neemt den *looper*, wit *paard* op 46, zwarte *koningin* op 13, (speelde hij de *koningin* op 21, dan zou het witte *paard* op 36 gaan en daardoor een *tempo* winnen,) witte *looper* op 35, zwarte *looper* op 21, witte *looper* op 21, neemt den *looper*, zwarte *koningin* op 21, neemt den *looper* wit *paard* op 36, zwarte *koningin* op 12, *dekt* 30, witte *koningin* op 42, om het *rokkeren* te beletten en tevens om voor zich, het *rokkeren* aan beide de zijden vrij te houden, zwart *paard* op 17, witte *rokkeert* met den *koning* op 59 om tevens door het verzetten van zijn *paard* van 36, eenen aanval op de *koningin* te hebben, zwart *paard* op 27 (zoo hij *rokkeert*, met den *koning* op 3 dan zou het witte *paard* op 21 gaan en daardoor eenen *toren* winnen,) witte *koningin* op 35, zwarte *pion* op 18 (of *paard* op 37, wit *paard* op 37 neemt het zwarte, zwart *paard* op 37 neemt het witte, wit *paard* op 21, verhindert het *rokkeren*, zwarte *koningin* op 13, witte *toren* van 64 op 61, zwart *paard* op 20 om 30 te *dekken*, wit *paard* op 15, neemt den *pion*, *schaak*, zwarte *koning* op 6, wit *paard* op 21 *schaak*, zwarte *koning* op 5, witte *toren* op 20 neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 20 neemt den *toren*, wit *paard* op 15 *schaak*, zwarte *koning* op 6, witte *toren* op 60, zwarte *koningin* op 22, witte *toren* op 12, zwarte *toren* op 7, witte *koningin* op 27 *schaak*, zwarte *koningin* op 13, witte *koningin* op 13 *mat* na de *koningin* te hebben genomen,

welke *zet* hij ook doet, in de plaats van den *toren* op 7, hij kan de *mat* niet ontgaan. Zie Tabel E N°. 13, waarop zich de *positie* zal vinden zoo als die na den drie en twintigsten *zet* was.) Wit *paard* van 36 op 26, zwarte *pion* op 26, neemt het *paard*, wit *paard* op 26, neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 13, wit *paard* op 20, *schaak*, zwarte *koning* op 6, wit *paard* op 30, neemt den *pion*, zwarte *koningin* op 14, witte *koningin* op 36, zwart *paard* op 21, witte *koningin* op 20, *schaak*, zwarte *koning* op 7 (zoo de *koning* op 5 ging dan zou de witte *koningin* op 19 *schaak* geven en daardoor den *toren* op 1 veroveren,) wit *paard* op 13 *schaak*, zwarte *koning* op 6, wit *paard* op 23, *schaak* met de *koningin*, zwarte *koning* op 7, wit *paard* op 8, neemt den *toren*, zwarte *koning* op 8 neemt het *paard* en nu moet de zwarte het spel verliezen; dewijl de witte eenen *toren* en twee *pionnen* meer, en slechts twee *paarden* minder, heeft dan de zwarte, ook zou de witte, door steeds *schaak* te geven het spel *remise* hebben kunnen maken; wanneer evenwel de zwarte bij den eenentwintigsten *zet*, in plaats van zijn *paard* op 21, dat zelfde *stuk* op 12 had gebragt, dan zou hij, met zijnen *koning* als de witte *koningin* op 20 *schaak* gaf, op 5 hebben kunnen gaan; dewijl de witte *koningin* dan op 19 geen *schaak* zou kunnen geven waardoor hij vele moeijelijkheden zou ontgaan.

6. W. F. op 44, speelde hij *pion* op 27, dan zou de zwarte *pion* op 29 gaan en dan afwachten of de witte *pion*, den zwarten op 20 zou nemen, ten einde als dan zijn voordeel daarmede te doen.

Z. *F.* op 13. } beide om te kunnen *rokkeren*.
7. W. *C.* op 46. }

Z. *rokkeert*.
8. W. *rokkeert*.

Z. *P.* op 24. } beide om 31 en 39 te *dekken*, en
9. W. P. op 48. } om den *koning* plaats te maken.

Z. *P.* op 28. *demaskeert* den *looper* van 13.
10. W. P. op 27, om den *looper* weder te *maskeren.*
Z. *P.* op 26.
11. W. P. op 33, speelde hij *pion* op 18, om den voorbij geschoven *pion* te nemen dan zou de *pion*, van 9, dien hernemen waardoor zijne *pionnen* weder vereenigd en de *toren* op 1 *gedemaskeerd* zou worden.
Z. *P.* op 34, bedreigt het *paard* op 43.
12. W. C. op 49.
Z. *P.* op 25, *dekt* 34.
13. W. P. op 42.
Z. *C.* op 17. In deze *positie*, zie tabel E N° 14, staan de beide spellen even goed.

II.

De twee eerste *zetten* als in het voorgaande spel.
3. W. C. op 43.
Z. *P.* op 21.
4. W. F. op 38, om daarna, als hij *pion* op 45 speelt, dezen *looper* niet in te sluiten en dus den *looper* van 62 te kunnen *demaskeren.*
Z. *P.* op 17, *dekt* 26, tegen het *paard* van 43.
5. W. P. op 45, *dmaskeert* den *looper.*
Z. *P.* op 27, om, zoo de witte dien neemt den *looper* te kunnen vooruit brengen.
6. W. C. op 46 het oogmerk van dezen *zet* vindt men in de *variante* van den den zevenden *zet.*
Z. *C.* op 37.
7. W. C. op 29, in de hoop dat de zwarte dit *paard*, met zijnen *pion* op 20, zal aanvallen, waardoor hij klaarblijkelijk een *tempo* zou winnen.
Z. *P.* op 23, speelde hij *pion* op 20, dan zou de witte *koningin* op 32 *schaak* geven, zwarte *pion* op 23, (of *koning* op 13, witte *koningin* op 14, *mat*,) wit *paard* op 23, neemt den *pion*, zwarte *pion* op 23 herneemt den *pion*, witte *koningin* op 8, neemt den *toren.*

8. W. C. op 37, neemt het *paard*.
Z. *P*. op 37, neemt het *paard*.
9. W. D. op 51, bedreigt den *pion* op 37.
Z. *P*. op 28.
10. W. P. op 28, neemt den *pion*.
Z. *P*. op 28, herneemt den *pion*.
11. W. P. op 27, neemt den *pion*, bij den achtsten zet had hij reeds het oogmerk om dezen *pion* te veroveren.
Z. *D*. op 25, *schaak*, om den *pion* op 27, te kunnen nemen.
12. W. D. op 52.
Z. *D*. op 52, neemt de *koningin schaak*.
13. W. R. op 52, neemt de *koningin*.
Z. *F*. op 27, neemt den *pion*.
14. W. T. op 59, bedreigt de *loopers* op 27 en 3.
Z. *F*. op 34, *schaak*.
15 W. R. op 60.
Z. *rokkeert*.
16. W. P. op 41.
Z. *F*. op 25.
17. W. P. op 34.
Z. *F*. op 18.
18. W. F. op 53, *dekt* 59.
Z. *F*. op 21.
19. W. R. op 52, *demaskeert* den *toren*.
Z. *C*. op 12.
20. W. C. op 12, neemt het *paard*.
Z. *F*. op 12, neemt het *paard*.
21. W. T. van 64 op 60.
Z. *F*. op 19, en nu staan de beide partijen even goed, zie Tabel E N°. 15.

III.

1. W. P. op 36.
Z. *P*. op 27, dewijl hij den *gambiet* verwacht, speelt hij zelf den *gambiet pion*.
2. W. P. op 35, of anders *pion* op 27, neemt den *pion*,

(of *pion* op 28, zwarte *pion* op 30, wit *paard* op 43, zwart *paard* op 22, wit *paard* op 46, zwarte *pion* op 20, witte *looper* op 38, zwarte *pion* op 29, witte *looper* op 31, zwarte *pion* op 24, witte *looper* op 40, zwarte *pion* op 31, witte *looper* op 31, neemt den *pion*, zwarte *pion* op 31, herneemt den *looper*, wit *paard* op 31 neemt den *pion* en nu heeft de witte twee *pionnen* gewonnen en eenen *looper* verloren.) Zwarte *pion* op 29, (zoo hij met zijne *koningin* op 25 *schaak* gave zou hij, wel is waar, den *pion* terug kunnen nemen, maar ook eenige *tempos* daardoor verliezen dewijl de witte dan zijne *stukken* zou voor uitbrengen en de zwarte *koningin* vervolgen) witte *pion* op 34, *dekt* 27, zwarte *pion* op 25, witte *looper* op 50, zwarte *pion* op 22, (of *pion* op 34 neemt den *pion*, witte *looper* op 29, neemt den *pion*, zwarte *looper* op 27, neemt den *pion*, witte *looper* op 15 neemt den *pion* en daarna den *toren* op 8.) Witte *pion* op 41 om 34 te *dekken*, zwarte *pion* op 34, neemt den *pion*, witte *pion* op 34 herneemt den zwarten, zwarte *toren* op 57, neemt den *toren*, witte *looper* op 57, herneemt den *toren*, zwarte *pion* op 18, witte *koningin* op 28 *dekt* 27, zwarte *pion* op 27 neemt den *pion*, witte *pion* op 27 herneemt den *pion*, zwarte *koningin* op 25 *schaak*, witte *looper* op 43, zwarte *koningin* op 27 neemt den *pion*, witte *koningin* op 42, zwart *paard* op 19, witte *pion* op 37, zwart *paard* op 36, witte *koningin* op 49, zwarte *looper* op 10, witte *looper* op 44, zwarte *pion* op 28. In deze *positie* zie Tabel E N°. 16 kan de witte niet spelen zoo als hij gaarne zou willen, namelijk: met zijne *koningin* op 33 *schaak* geven dewijl de zwarte, met zijnen *looper* op 19, de *koningin* zou aanvallen en daarna den *pion* op 37 zou nemen, de witte speelt derhalve: *pion* op 46, zwarte *looper* op 20, witte *pion* op 28 neemt den

pion, zwarte *looper* op 28 herneemt den *pion*, witte *looper* op 36 neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 36 neemt den *looper*, (of *pion* op 36, neemt den *looper*, witte *koningin* op 53 *schaak*, zwarte *looper* op 19, witte *koningin* op 55, zwarte *koningin* op 55, neemt de *koningin*, witte *looper* op 55, herneemt de *koningin*, zwarte *looper* op 34, *schaak*, witte *koning* op 60, zwarte *looper* op 27, witte *looper* op 7, neemt het *paard* zwarte *toren* op 7 neemt den *looper*, wit *paard* op 53; en nu staat het spel van den zwarten veel beter dan dat van den witten). Witte *looper* op 26, *schaak*, zwarte *koning* op 4, witte *pion* op 43, zwarte *looper* op 34 (zoo hij met de *koningin* op 45 *schaak* gaf dan ging de witte *koningin* op 53,) witte *koningin* op 52 en nu staan de beide partijen gelijk.

Z. *P.* op 36, neemt den *pion.*

3. W. D. op 36, herneemt den *pion.*

Z. *C.* op 19.

4. W. D. op 60.

Z. *P.* op 30, *dekt* 37.

5. W. C. op 43,
Z. *C.* op 22, } bedreigen beiden 37.

6. W. F. op 31, om den *pion* op 37 te brengen.

Z. *P.* op 29.

7. W. C. op 28, dringt in het vijandelijke spel, dewijl dit *stuk* daardoor geenen *pion* kan worden aangevallen.

Z. *F.* op 34, *schaak*, of anders *paard* op 28 neemt het *paard*, witte *looper* op 4 neemt de *koningin*, (of witte *koningin* op 28 neemt het *paard*, zwarte *koningin* op 31, neemt den *looper* en heeft dus eenen *officier* gewonnen,) zwarte *looper* op 34 *schaak*, witte *koningin* op 52, zwarte *looper* op 52 neemt de *koningin*, witte *koning* op 52, neemt den *looper*, zwart *paard* op 4, neemt den *looper*, witte *pion* op 28, neemt het *paard*, zwarte *pion* op 20,

en nu staan beide de spellen gelijk. Zie Tabel E N°. 17.

8. W. C. op 34, neemt den *looper*. Speelde hij *looper* op 52, dan zou de zwarte *looper* dien nemen en *schaak* geven, witte *koningin* op 52 neemt den *looper*, zwart *paard* op 28, neemt het *paard*, witte *pion* op 28, herneemt het *paard* en heeft nu beide zijne voorgedrongen *officieren* verloren.
Z. *C.* op 34, neemt het *paard*.

9. W. C. op 46, bedreigt 29 en kan, zoo de zwarte *koningin* op 25 gaat, zich op 52 plaatsen.
Z. *P.* op 20, *dekt* 29.

10. W. P. op 45, *demaskeert* den *looper* en *dekt* 35.
Z. *rokkeert*.

11. W. D. op 42, bedreigt het *paard* op 34 en geeft een bedekt *schaak* aan den *koning*.
Z. *D.* op 25, bedreigt den *toren* op 57, door middel van het *paard* op 51 te brengen, waardoor de *koningin schaak* geeft.

12. W. P. op 27, en *schaak* met de *koningin*.
Z. *P.* op 28, of *paard* van 34 op 28, *schaak* met de *koningin*, wit *paard* op 52, zwarte *koningin* op 27 neemt den *pion*, witte *looper* op 35, zwarte *koning* op 8, witte *looper* op 22 neemt het *paard*, zwart *paard* op 22 neemt den *looper*, witte *rokkeert*, den *koning* op 63, zwarte *pion* op 28. In deze *positie*, zie Tabel E N°. 18 heeft de zwarte eenen *pion* meer en daarbij drie vereenigde *pionnen* in het midden, waardoor zijn spel zeer voordeelig staat.

13. W. C. op 52, *dekt* daardoor den aanval op den *toren*.
Z. *C.* op 37, bedreigt 52 en 31.

14. W. F. op 13, bedreigt den *toren* op 6, zoo hij, met zijn *paard*, het *paard* op 37, nam, dan zou het zwarte *paard* op 51 gaan, en daardoor, met de *koningin*, *schaak* geven, waardoor de *toren* zou verloren gaan.

Z. *C.* op 52, neemt het *paard.*

15. W. R. op 52, neemt het *paard*, of anders *koningin* op 60, zwarte *toren* op 5, witte *looper* op 20, zwart *paard* op 57, en heeft dus een *paard* gewonnen.

Z. *C.* op 19 *schaak*. In deze *positie*, zie Tabel E N°. 19 neemt de zwarte, den *looper* op 13, met zijn *paard*, waardoor hij 28 en 30 *dekt*, zoo hij goed speelt, moet hij de partij winnen.

Wij eindigen, hiermede, deze openingen van het spel, wier aantal wel meer dan toereikende zal zijn, om den eerstbeginnenden schaakspeler in staat te stellen om een goed begrip te krijgen, wegens de beste wijze op welke hij zijn spel moet openen; wij raden hem nogmaals aan om niet alle *zetten* werktuigelijk na te volgen, maar integendeel alles naauwkeurig te onderzoeken en te beproeven, voornamelijk ten aanzien van die spellen, waarin de eene of andere partij een groot nadeel ondergaat, ten einde te onderzoeken, waar de fout ligt, en of door den eenen of anderen *zet*, dat nadeel niet te voorkomen zou zijn geweest.

Eene goede ontwikkeling van het spel, is de hoofdzaak, want alleen daardoor kan men hoop voeden om de partij te winnen. Zoo men evenwel de boven opgegevene spelopeningen met aandacht nagaat, zal men spoedig zien, dat bijna altijd na den twaalfden of dertienden *zet*, en somwijlen ook wel vroeger, andere *zetten* voorkomen, wier goede of kwade gevolgen niet zoo terstond in het oog vallen, ja dat er zelfs verscheidene zijn, die hier, als niet goed, worden afgeraden, maar die evenwel, bij het verder voortspelen, eene *positie* zouden kunnen aanbieden, waar uit voordeel te trekken zou zijn. Zoodanige *zetten*, bij het bestuderen van het spel, te onderzoeken, en dezelve nagaande, in derzelver mogelijke gevolgen te berekenen, ten einde de zekerheid te bekomen of zij wezenlijk nadeelig zoude zijn, is zeer leerzaam, dewijl men daardoor meer en meer gemeenzaam met alle mogelijke tegenzetten wordt om bij het spelen, wanneer de vijand niet de door ons opgegevene *zetten* speelt, niet radeloos te zijn ten aanzien

van hetgeen men doen moet, om deszelfs plannen vruchteloos te maken.

Wanneer men het spel met twee *zetten*, aan wederzijde tevens opent, dan behoeft men deswege niets anders in acht te nemen dan den tweeden *zet* zoodanig te doen dat dezelve zou kunnen beantwoorden aan het plan dat men zich heeft voorgesteld, en aan het doel dat men poogt te bereiken.

ZESDE HOOFDSTUK.

HET SPEL VAN DE *OPPOSITIE* OF VAN DEN *KONING* EN DE *PIONNEN*.

§ 1.

Een pion, *tegen eenen of meerder* pionnen.

Eene grondige kennis van dit spel is van het grootste belang, om het, in het schaakspel, tot eene meer dan gewone hoogte te brengen en derhalve kan men zich daarop niet genoeg toeleggen. Door zich eenigzins te oefenen, door met oplettenheid te spelen en over het spel na te denken zal het niet moeijelijk vallen, eenige zetten vooruit te leeren zien en de aanvallen des vijands, op eene doelmatige wijze af te slaan; het gevaar waarin men is te doorgronden en de nadeelen, die men den vijand kan toebrengen, te bevatten; doch spelers van den eersten rang moeten spoedig begrijpen en gemakkelijk kunnen berekenen, welk een goed gevolg men van zijne *pionnen* te wachten heeft, na dat de *officieren* van wederzijden geheel en al, of voor het grootste gedeelte, van het bord zijn geraakt. Het voordeel van deze, niet zeer moeijelijke, doch weinig bekende berekening, is onwedersprekelijk, want hij die dezelve kent en ziet dat de *positie* van slechts eenen zijner *pionnen*, hem eene overmagt kan doen verkrijgen, maakt daarvan gebruik door den vijand overal aan te vallen, *stukken* van zijn eigen spel, tegen die des vijands te verwisse-

len en zelfs *zetten* te doen, welke de tegenpartij, als het ware doel niet kennende, zoo veel te gereeder aanneemt, dewijl hij daarin een oogenschijnlijk voordeel meent te zien, hoewel dezelve, in het wezen van de zaak, hem het verlies van zijn spel moeten berokkenen. Wanneer mijne partij twijfelachtig staat en wanneer ik dan zie dat er redding mogelijk is, door eenen *pion*, dan speel ik even als of ik wanhopende zetten deed, neem en geef het eene stuk voor en het andere na, ja zelfs ontzie ik dan geen verlies van weinig aanbelang; ik offer zelfs dikwerf eenen *officier* op om daar door eenen *pion* des vijands, die mij gevaarlijk zou kunnen worden, te nemen, want ik weet, het geen mijne tegenpartij niet weet, dat ik daardoor met mijnen voordeeligen *pion* in de gelegenheid zal komen om de partij *remise*, *pat* of mogelijk wel *mat*, voor den vijand, te kunnen maken. Bovendien zal men zeer gemakkelijk begrijpen dat de partijen, welke door spelers, van gelijke krachten, gespeeld worden, doorgaans op het einde van alle *officieren* ontbloot zijn, waardoor het winnen van dezelven dan alleen van het goede spel met den *koning* en de *pionnen* afhangt, en derhalve zal iedereen zeer ligt de noodzakelijkheid begrijpen van zoodanig een spel grondig te kennen, ten einde in tijds te berekenen wat men met zijne *pionnen* zal kunnen doen en nog te meer, daar men dikwerf spelers aantreft, die het meesterlijk verstaan en door het afruilen van hunne *officieren* weldra voordeel van derzelver *pionnen* weten te trekken.

Wij zullen daarom dit spel naauwkeurig nagaan, en wel op eene wijze dat het den eerstbeginnenden schaakspeler, wanneer hij de opgegevene *positien* en gevallen wel begrepen heeft, niet moeijelijk zal vallen om dezelve daarna op alle bijzondere *positien* en gevallen toepasselijk te maken en daardoor zijn voordeel te doen, zelfs in de moeijelijkste *positien*.

Eerste geval. ***Pion*** tegen *pion*, op dezelfde rij, welke elkander nog niet zijn voorbij gegaan. Men stelle zich voor, de witte *pion* op 51 en de zwarte op 19. Eene zeer eenvoudige *positie*, doch van dewelke dikwerf het

verlies of het winnen van een spel kan afhangen en vooral daarvan, wie den eersten *zet* met zijnen *pion* doet en hoedanig die gedaan wordt. Men beschouwe Tabel E. N°. 20, en dan zal men spoedig zien dat, zoo de witte den zwarten *koning* dwingen kan om 22 te verlaten, de partij noodwendig voor den eersten gewonnen moet zijn, en derhalve komt het er op aan zijnen *pion* op 19, door den laatsten *zet* vast te zetten. In dit zoo wel als in alle dergelijke gevallen, kunnen wij, het zij wij den *voorzet* hebben of niet, deze *positie* zeer gemakkelijk toepasselijk maken, dewijl wij bij het verzetten van dien *pion* op 19 altijd voordeel hebben, uithoofde dat de onze nog op zijn eerste standpunt staat en wij dien naar willekeur twee of eene schrede voorwaarts kunnen laten doen, hetgeen met den zwarten *pion* op 19 het geval niet is. Is de *voorzet* aan den witten, dan speelt hij:

1. W. P. van 51 op 43. — Z. *P* van 19 op 27.

2. W. P. van 43 op 35, en nu moet de zwarte zijnen *koning* verzetten, waardoor de witte, met eenen van zijne *pionnen* de randrij zal bereiken, welke den *koningin* wordt. NB. Men houde in het oog dat de zwarte *pionnen* op 9 en 18 en de witte *pionnen* op 49 en 34 beschouwd moeten worden als niet op het bord te staan.

Zoo de zwarte den *voorzet* heeft dan moet hij spelen *pion* van 19 op 27, waarop dan de witte zijnen *pion* van 51 op 35 speelt waardoor hetzelfde geval moet ontstaan.

Zoo de *positie* van deze *pionnen* ware omgekeerd, dat namelijk de witte op 43 en de zwarte op 11 stond, dan zoude men, in geen geval, op het winnen van de partij kunnen hopen, dewijl de witte *pion* van 43 als dan wordt vastgezet en men dus de *pionnen* op 21, 23 en 30 een voor een zou moeten verliezen.

Staan de beslissende *pionnen* bijvoorbeeld op 9 en 49, zie dezelfde Tabel, hetzelfde nommer, waarbij men dan al weder de *pionnen* op 18 en 19, zoo wel als die op 34 en 51 moet beschouwen als daar niet te staan, dan kan de witte alleen deze manoeuvre doen, als de zwarte den *voorzet* heeft, terwijl, als de *pionnen* op 34 en 18 staan, de witte den *voorzet* moet hebben om den zwarten *pion* vast te zetten.

Een ander voorbeeld, vindt den lezer, wanneer hij het spel op de volgende wijze, opzet: de witte *koning* op 23, *pion* op 15, en *pion* op 52, de zwarte *koning* op 7, *pion* op 12. Hier vermag de witte of de zwarte den *zet* hebben, de witte moet winnen, want zoo de witte den *zet* heeft dan speelt hij:

1.	W. R. op 24.		
	Z. *P.* op 20.		of Z. *P.* op 28.
2.	W. R. op 23.	of W. P. op 44	Z. *P.* op 36.
	Z. *P.* op 28.	of Z. *P.* op 28	*R.* op 14.
3.	W. R. op 24.	of W. P. op 36	R. op 16.
	Z. *P.* op 36.		
4.	W. R. op 23.		
	Z. *P.* op 44.		
5.	W. R. op 24.		

In dit geval heeft de witte nog eenen anderen uitweg open, hij verlaat namelijk den *pion* op 15 en vervolgt den zwarten *pion* van 12, met zijnen *koning* en dan wordt het spel als volgt: W. R. op 22, Z. *P.* op 20, W. P. op 36. zwarte *P.* op 28, witte R. op 21, zwarte *R* op 15 neemt den *pion*, witte R. op 28 neemt den *pion*, zwarte *R.* op 22, witte R. op 27, zwarte *R.* op 21, witte R. op 19, zwarte *R.* op 13, witte P. op 28, zwarte *R.* op 5, witte R. op 11, zwarte *R.* op 15, witte P. op 20, *schaak*, zwarte *R.* op 5, witte P. op 12 *schaak*, zwarte *R.* op 13, witte P. op 4, wordt *koningin*, *schaak*, en de witte wint de partij.

Maar zoo de zwarte den *voorzet* heeft dan verandert het spel en wel op de volgende wijze:

1.	Z. *P.* op 28.	of Z. *P.* op 20.
	W. R. op 24.	of W. P. op 36.
2.	Z. *P.* op 36.	of Z. *P.* op 28.
	W. R op 23.	of W. R op 24.
3.	Z. *P.* op 44.	

W. R. op 24, en nu moet de zwarte *koning* op 14 gaan, de witte op 16, de zwarte spele nu wat hij wil, de *pion* van 15, wordt *koningin*.

Het eenige dat men hierbij in acht moet nemen, is dat men berekene dat, zoodra de zwarte *pion* den witten ont-

moet heeft, zoodanig dat deze niet verder voort kan komen, men in de gelegenheid zij van den witte *koning* op 22 of 24 te plaatsen waardoor het spel onmisbaar gewonnen is, terwijl integendeel als de witte den eersten *zet* moet doen onmiddellijk, na dien waarin de zwarte *pion* zich heeft vastgezet, en als de witte *koning* dan op 22 of 24 staat, zoo dat hij genoodzaakt is om op 23 te gaan of den *pion* te verlaten, er niets dan dit laatste overschiet, dewijl het anders *pat* zou zijn, maar in dit geval, kan de witte *koning*, zoo als wij boven reeds gezegd hebben, den zwarten *pion* gaan nemen en moet dan de partij winnen.

Men vergete intusschen niet, hetgeen wij reeds meermalen gezegd hebben, namelijk dat men zich niet geheel alleen aan de opgegevene voorbeelden moet blijven hechten, maar dezelven alleen als eene aanwijzing moet beschouwen om dezelven bij voorkomende gelegenheden toepasselijk te maken en daaruit deze algemeene gevolgtrekking zich in te prenten, dat, in spellen, waarin de vijandelijke *koning* de plaats, waar hij staat niet kan verlaten, zonder ons den doortogt voor onze *pionnen* te openen en er aan beide de zijden geene andere beweegbare stukken staan dan eenen enkelen *pion* van elk der twee partijen, men voornamelijk daarop moet letten, hoe vele *zetten* de vijandelijken *pion* kan doen, als mede hoeveel *zetten* wij met den onzen kunnen voortgaan eer deze beide *pionnen* elkander ontmoeten en aldus vast staan, en wel voornamelijk boven alles wie als dan den laatsten *zet* met zijnen *pion* zal moeten doen.

Tweede geval. Pion tegen *pion*, op dezelfde rij staande, doch elkander, door middel van het nemen van vijandelijke *stukken*, voorbij gegaan zijnde. Wanneer deze *pionnen* beide even ver van de randrij verwijderd zijn moet hij die den eersten *zet* heeft natuurlijk de partij winnen, dewijl hij zijnen *pion* het eerste tot *koningin* kan brengen, den vijandelijken *pion* nemen en dan den *koning* vervolgen en *mat* zetten. Men stelle zich voor, de witte *pion* op 18 en de zwarte op 42; heeft nu de witte den eersten *zet* dan bereikt hij 2 eer de zwarte op 58 komt. Dit is eene zeer eenvoudige regel welke evenwel niet in

acht genomen wordende, het spel kan doen verliezen. Men zette het spel aldus op, om zich daarvan te overtuigen: witte R. op 61, T. op 57, P. op 53, en P. op 32. — Zwarte *R*. op 45, *T*. op 40, en vier *pionnen* op 18, 29, 30 en 31; vooronderstellen wij dat de zwarte *toren* van 35 op 40 is gegaan om den *pion* op 32 te nemen, dan geeft de witte *toren schaak* op 41, zwarte *koning* op 36, 37 of 38, witte *toren* op 33 *schaak*, zwarte *koning* op 27, 28 of 47, witte *toren* op 40 neemt den zwarten *toren*, de zwarte herneemt dezen *toren*, of met zijnen *koning*, zoo die op 47 is gegaan, of anders met den *pion* van 31, om het even, in beide gevallen moet de witte *pion* van 32 ten minsten eenen *zet* vroeger tot *koningin* bevorderd worden dan een van de zwarte *pionnen* de randrij zou kunnen bereiken.

Zoo de zwarte, in de plaats van, met zijnen *toren*, van 35 op 40 te gaan, dit *stuk* op 11 had geplaatst, dan zou hij den *pion* op 32 het voortrukken hebben kunnen beletten, en wanneer de witte *toren* dan op 41 *schaak* gave, zou de zwarte *koning* op 36, 28, 19 en eindelijk op 10 kunnen gaan, waar hij veilig voor alle aanvallen zou zijn en ongetwijfeld de partij zou moeten winnen.

Wanneer de *pionnen* van wederzijden op de randrij staan, geldt dezelfde regel en men dient dan nog veel opmerkzamer te zijn, dewijl de afstand tusschen de beide *pionnen* zeer ligt eene vergissing kan doen ontstaan men zette het spel op, als volgt: Witte R. op 30, C. op 38, F. op 55 en P. op 40. Zwarte *R*. op 35, *T*. op 36 en drie *pionnen* op 10, 25 en 28. Oppervlakkig zou men zeggen dat het spel van den zwarten voordeeliger dan dat van den witten staat, want de *pion* van 25 moet *koningin* halen of anders een *stuk* van den witten daarvoor nemen, of anders kan hij verwachten dat een van zijne twee andere *pionnen* *koningin* zal halen of wel dat zoo de witte *pion* van 40 *koningin* gaat halen, hij dit ongehinderd ook met zijnen *pion* van 25 zal kunnen doen, doch wanneer de witte uitrekent dat, zoo hij zijne twee *officieren* opoffert en daarvoor een *toren* van den zwarten neemt, hij eenen *zet*

vroeger dan zijn vijand *koningin* haalt dan moet hij de *partij* winnen. Hij speelt dan:

1. W. F. op 28 neemt den (*pion*, *schaak*.	Z. *T*. op 28 neemt den (*looper*, *schaak*.
2. W. C. op 28 neemt den (*toren*.	Z. *R*. op 28 neemt het (*paard*.
3. W. P. van 40 op 32.	Z. *P*. van 25 op 33.
4. W. P. van 32 op 24.	Z. *P*. van 33 op 41.
5. W. P. van 24 op 16.	Z. *P*. van 41 op 49.

6. W. P. van 16 op 8 wordt *koningin* en belet den *pion* van 49 om op 57 te gaan, en nu zal het den witten niet moeijelijk vallen, den zwarten zijnen *pion*, op 49, weg te nemen en daarna den *koning mat* te zetten.

Derde geval. Pion tegen *pion* op naast elkander gelegene rijen en elkander nog niet voorbij gegaan zijnde, geen van beide kan dus tot *koningin* komen, zonder zich voor den anderen *en prise* te hebben gesteld. Hij van de twee, die zich het eerste *en prise* zet, zal dus het spel niet kunnen winnen, maar ook in vele gevallen niet verliezen, dewijl de vijand, om zelf niet *mat* te worden, de partij *remise* of *pat* zal moeten maken; bij zoodanig eene *positie* van de *pionnen* moet men vooreerst wel toezien, of de vijand gedwongen zal zijn, om zijnen *pion* het eerste *en prise* te zetten, en dan of ons voordeel het vordert, dat wij dien *pion* nemen of niet. De volgende voorbeelden zullen dit kunnen ophelderen.

Wanneer de partij aldus staat: witte R. op 23, en twee *pionnen* op 16 en 42, zwarte *R*. op 8 en *P*. op 17, en de witte den eersten *zet* heeft, dan speelt hij, *pion* van 42 op 34, nu moet de zwarte zijnen *pion en prise* zetten op 25, zoo de witten nu den *pion* neemt dan is het *pat*, dewijl de zwarte geenen *zet* meer doen kan en dus moet de witte den *pion* niet nemen en nog wel des te minder, dewijl hij den *voorzet* heeft en eerder *koningin* kan halen dan de zwarte; want indien hij zijnen *pion* vooruit doet gaan dan bereikt hij 2 en geeft *mat*, als de zwarte *pion* op 49 is gekomen. Maar zoo deze twee beslissende *pionnen* aldus gestaan hadden, de witte op 50 en

de zwarte op 25, dan zou de laatstgenoemde zich evenw altijd, op 38, *en prise* moeten *zetten* doch dan zou de witte dien *pion* ook moeten nemen waardoor de zwarte *koning pat* zou zijn, want anders haalde de zwarte *pion* veel eer *koningin* dan de witte en dan zou de laatstgenoemde de partij moeten verliezen.

Vierde geval, *pionnen* tegen *pionnen*, op van elkander afgelegene rijen, die beiden *koningin* kunnen halen zoo zij even ver van de randrij verwijderd zijn. Men stelt zich voor den witten *pion* 26 en de zwarte op 44, de witte heeft den voorzet en speelt:

1 W. P. van 26 op 18. Z. *P* van 44 op 52
2 W. P. van 18 op 10. Z. *P* van 52 op 60 wordt
3. W. P. van 10 op 2, wordt *koningin*. (*koningin*.

Maar is de afstand van den eenen *pion* nader bij de randrij dan die van den anderen, zoo als, bij voorbeeld: de witte op 33 en de zwarte op 43 of de witte op 25 en de zwarte op 52, dan kan hij die het verste van de randrij verwijderd is geene *koningin* halen, dewijl de andere zoo veel eerder de randrij bereikt heeft en aldus den vijandelijken *pion* het *koningin* halen kan beletten.

Hier uit volgt aldus de algemeene regel: bij soortgelijke *positien* der *pionnen*, in het oog te houden dat op even veel afstands van de randrij, en zelfs zoo wanneer hij, die den *voorzet* heeft een vak verder van dezelve verwijderd is, beide de *pionnen koningin* kunnen worden, namelijk zoo hun geene andere *stukken* in den weg staan, doch zoo wanneer de afstand van de randrij van den eenen twee of meer vakken grooter is dan van den anderen, dan kan slechts die *pion*, die het naaste bij de randrij is, *koningin* halen.

De berekening daarvan is zeer gemakkelijk, men vooronderstelle den eersten *zet* dien men doen zal als reeds geschiedt en telle daarna de vakken welke voor elk der beide *pionnen* nog open liggen, tot aan de randrij en zoo die dan gelijk staan, halen ook de beide *pionnen* gelijktijdig *koningin*, doch niet gelijk staande zal die *pion*, die de minste vakken voor zich heeft, het eerste de randrij

ereiken. Eene verdere berekening is hier onnoodig, want laar alle *stukken* van het bord zijn, heeft men geene middelen bij de hand om den voortgang des vijands te vertragen of dien van onzen *pion* te bespoedigen.

Het is ondertusschen niet genoeg dat men uitrekent of men *koningin* kan halen of niet, maar ook het vak op hetwelk men *koningin* zal kunnen halen moet in het oog gehouden en vergeleken worden om daar na te beoordeelen welke van zijne *pionnen* men bij voorkeur moet voortschuiven, men zette het spel op, in voege als volgt: witte *koning* op 21, en twee *pionnen* op 35 en 39, zwarte *koning* op 17 en drie *pionnen* op 20, 22 en 25, beide de partijen zijn nu even ver van de randrij verwijderd, want hoezeer de witte den *voorzet* heeft, zoo verliest hij dit voordeel evenwel, dewijl hij eerst een van de twee *pionnen* op 20 en 22 met zijnen *koning* moet nemen, om den zijnen eenen vrijen doortogt te banen. Oppervlakkig beschouwd zou men zeggen dat het onverschillig is welke *pion* men vooruitbragt, doch als men het spel naauwkeurig nagaat dan vindt men een groot onderscheid, zoo als de beide volgende voorbeelden zullen bewijzen.

1. W. R. op 20, neemt den *pion*	of W. R. op 22 neemt (den *pion*.
Z. *P*. van 25, op 33	» Z. *P*. van 25 op 33.
2. W. P. van 35, op 27	» W. P. van 39 op 31.
Z. *P*. van 33, op 41	» Z. *P*. van 33 op 41.
3. W. P. van 27, op 19	» W. P. van 31 op 23.
Z. *P*. van 41, op 49	» Z. *P*. van 41 op 49.
4. W. P. van 19, op 11	» W. P. van 23 op 15.
Z. *P*. van 49, op 57, wordt (*koningin*.	» Z. *P*. van 49 op 57, (*schaak*.
5. W. P. van 11, op 3, wordt (*koningin schaak*.	,, W. R. op 14, of 23, (om den *pion* te beschutten.
Z. *R*. op 26, en nu moet de witte het spel winnen of ten minsten *remise* maken.	of Z. *D*. op 62 of 63, *schaak* en kan nu door onophoudelijk *schaak* geven eindelijk zoo ver komen dat hij den *pion* op 35

neemt en daarna den *pion* op 15 verovert al ware zulk ook met verlies van de *koningin*, want dan kan de *pion* van 20 ongehinderd eene andere *koningin* gaan halen.

Welk een onderscheid! op de eene wijze is de partij verloren en op de andere gewonnen of ten minsten *remise*.

Even eens is het wanneer men het spel aldus opzet, witte R. op 26, T. op 3 en P. op 25, zwarte *R*. op 32, *F*. op 31 en twee *P*. op 30 en 39. Bij de berekening boven opgegeven, blijkt het dat, zoo de witte den *voorzet* heeft, de *pion* van 25 en die van 39 tegelijk *koningin* kunnen halen, doch ook dat de witte geene *koningin* kan halen, zonder zijnen *toren* tegen den zwarten *looper* te verruilen, dewijl laatstgenoemde *stuk* op 45 gaat en aldus 9 bestrijkt, zoodanig dat de witte *toren* op 27 moet gaan om den *looper* den weg af te snijden, doch daardoor wint de zwarte een *tempo* en, zijnen *pion* op 63 brengende, haalt hij *koningin* waardoor hij den witten *koning* tevens *schaak* geeft, dewijl die, door het nemen van den *looper* op 27 is gekomen en daardoor het spel zeer gemakkelijk zal kunnen winnen, te meer nog daar hem nog eenen *pion* overblijft; de witte moet dus een ander spel spelen en wel op de volgende wijze:

1. W. T. op 8, *schaak*.	
Z. *R*. op 23,	of *F*. op 24.
2 W. T. op 7, *schaak*.	„ T. op 24, neemt den *looper*.
Z. *R*. op 22, 24 of 32	„ *R*. op 24 neemt den *toren*.
3. W. T. op 31, neemt (den *looper*,	„ P. van 25 op 17.
Z. *R*. op 31, neemt (den *toren*,	„ *P*. van 39 op 47.
4. W. P. van 25 op 17.	„ P. van 17 op 9.
Z. *P*. van 39 op 47,	„ *P*. van 47 op 55.
5. W. P. van 17 op 9.	„ P. van 9 op 1, wordt *ko*-(*ningin*.
Z. *P*. van 47 op 55,	„ *P*. van 55 op 63, wordt (*koningin*.
6. W. P. van 9 op 1, (wordt *koningin*,	„ D. op 8 *schaak*.

Z. *P.* van 55 op 63, (wordt *koningin*,	of *R.* op 23, of 31.
7 W. D. op 7, *schaak*,	„ D. op 7 *schaak*.
Z. *R.* waar hij wil,	„ *R.* waar hij wil.
8 W. D. op 63, neemt (den *pion*,	„ D. op 63 neemt den *pion*.

Zoo de zwarte den *pion* van 39 niet wil spelen, maar integendeel dien van 30, dan is de witte twee schreden vooruit en daardoor wint hij tijd om, als hij *koningin* gehaald heeft, door *schaak* geven, den *pion* van 30 die nu op 54 gekomen is, te veroveren en als dan lijdt het geen twijfel of hij moet de partij winnen.

Vijfde geval een *pion* tegen twee vereenigde *pionnen*, de alleenstaande *pion*, wordt of genomen, of tegen eenen vijandelijken *pion* verruild of vastgezet. Maar hoe eenvoudig ook deze uitkomst schijnt te zijn, zoo zal men toch daartoe niet komen wanneer men niet naauwkeurig acht op zijn spel geeft en altijd den buitensten *pion* het eerste vooruit speelt en daarna den anderen voortzet, men zette deze drie *pionnen* aldus op:

Twee witte *pionnen* op 42 en 43 en eene zwarte *pion* op 10, de witte heeft de *voorzet* en speelt:

1. W. P. van 42 op 34,	of anders	1. W. P. van 43 op 35.
Z. *P.* van 10 op 26,	„	Z. *P.* van 10 op 18.
2. W. P. van 43 op 35,	„	2. W. P. van 42 op 34.
Z. *P.* van 26 op 35 neemt den *pion* haalt nu eerder *koningin* dan de witte, waardoor hij ten minsten de partij *remise* kan maken indien hij dezelve niet winnen zal; dit hangt af van de plaats waar de vijandelijke *koning* staat, en dit laatste zou het geval zijn wanneer de partij stond zoo als men dezelve op Tabel E N°. 21 zal vinden opgeteekend.	„	Z. *P.* van 18 op 26, en wordt nu door den *pion* van 35 genomen.

Men beproeve dit slechts en men geve aan den zwarten den eersten *zet*, of men plaatse den *pion* van 10 op 18 en men zal zien dat, wanneer de witte zijnen *pion* van 43 speelt (en dus den buitensten) de zwarte *pion* in alle gevallen zal genomen worden. Alleen dan zou de alleen staande *pion* eenig voordeel hebben wanneer hij zoo stond dat hij eenen der beide vereenigde witte *pionnen* kon vastzetten en daardoor den anderen dwingen om zich *en prise* te *zetten*, en dan nog vroeger, of ten minsten op den *zet* die daar op volgt, al naar dat de partij staat, zijnen *pion* tot *koningin* zal kunnen brengen.

Men *zette*, bij voorbeeld, de partij op, zoo als volgt: witte R op 38, P op 30, C op 29 en P op 34, zwarte *R* op 22, *F* op 18, *P* op 9 en *P* op 11, en men zal daarvan een duidelijk begrip krijgen indien men aldus speelt:

1. W. C. op 12, *schaak*.	Z. *R*. op 14, 13 of 15.
2. W. C. op 18, neemt (den *looper*.	Z. *P*. van 9 op 18, neemt het *paard* of anders Z. *P*. van 11 op 18 neemt het *paard* hetgeen op hetzelfde uitkomt.
3. W. P. van 34 op 26.	Z. *R*. moet nu zorgen dat de *pion* van 30 geene *koningin* haalt en plaatst zich dus op 6, dit kan hij nog wel uit stellen door op 22 te gaan, doch de witte dwingt hem eindelijk tot op 6 terug te gaan, als wanneer de witte *pion* op 14 en de witte *koning* op 22 komen te staan.

Nu is de zwarte genoodzaakt om zijnen *pion* van 11 op 19 of van 9 op 17 te schuiven, welke dan door den witten *pion* van 26 genomen wordt, waarna deze *koningin* haalt en *mat zet*. (*)

(*) Men beschouwe deze opgave alleen als een voorbeeld om aan te toonen dat de mogelijkheid bestaat, van met eenen *pion* tegen twee, de partij te winnen want elk een die slechts het

Het komt dus alleen daar op aan, dat men naauwkeurig len stand en den afstand der wederzijdsche *pionnen* bere-tenen, als mede wie den *voor* en wie den *nazet* heeft en lit is al weder een nieuw bewijs, hoe noodwendig het is om het spel der *pionnen* goed te kennen.

Zesde geval, een *pion* tegen drie, de alleen op zich zelven staande *pion* moet altijd verliezen en zelf dan nog wanneer er onder deze drie twee verdubbelde *pionnen* tijn, wel te verstaan bij eene *positie* waarin het voor beide partijen mogelijk zou zijn om *koningin* te halen, want zoo bij voorbeeld, de drie witte *pionnen* op 54, 55 en 56 stonden en de zwarte op 43 of 51, dan zou de zwarte voorzeker de partij moeten winnen, ondertusschen zijn er evenwel *positien* waarbij de alleenstaande *pion* het spel zou kunnen winnen. Tot een voorbeeld: men zette het spel in diervoege op, W. R. op 23, *pion* op 16 en *pion* op 50, zwarte *R.* op 8 en drie *pionnen* op 17, 19 en 26, als wanneer de witte *pion* van 50 op 34 moet gaan, waardoor de zwarte genoodzaakt wordt om eenen van zijnen *pionnen en prise* te *zetten*, die de witte dan neemt en alsdan, eerder dan de zwarte, *koningin* halende den vijandelijken *koning mat zet*; doch tegen vier *pionnen* moet een alleenstaande pion het in alle gevallen verliezen.

Wanneer men aldus met drie *pionnen* tegen eenen speelt, dan lette men daarop dat men altijd eenen vleugel-*pion* speelt bij voorbeeld: het spel stond, vijf witte *pionnen* op 49, 50, 52, 53 en 54, en drie zwarte *pionnen* op 9, 10 en 29, nu speelt de witte *pion* van 52 op 44, zwarte *pion* van 9 op 17 of anders hetgeen hij verkieze met zijnen twee *pionnen* van 9 en 10 te doen, witte *pion* van 53 op 45 de zwarte wat hem goed dunkt witte *pion* van 44 op 36, en nu moet de zwarte *pion* van 29, den witte nemen, waarna hij, door den *pion* van 45 hernomen wordt, want ging hij op 37, dan haalde de witte *pion* ongehinderd *koningin*.

minste begrip van het *schaakspel* heeft zal zeer spoedig zien dat de witte, zonder eenige moeite, zijnen *pion* van 50 tot *koningin* kan brengen.

§ 2.

Twee pionnen *tegen twee en meer* pionnen.

Eerste geval, twee verbondene tegen twee alleenstaande *pionnen*. Het spreekt van zelf dat deze *pionnen* in zoodanig eene stelling moeten staan, dat het nemen of het vastzetten van dezelve mogelijk zij, want in eene *positie*, als bij voorbeeld: twee witte *pionnen* op 37 en 38 en twee zwarte *pionnen* op 27 en 32, zou het alleen daar op aan komen, welke van de beide partijen den *voorzet* had en aldus het eerste *koningin* zou kunnen halen, waardoor het spel in de *categorie* van de voorgaande partijen zou vallen. Men zette aldus het spel, in dezer voege op, twee witte *pionnen* op 50 en 51 en twee zwarte *pionnen* op 10 en 12, de vereenigde *pionnen* moeten nu altijd het spel winnen, het zij dezelve den *voor-* of den *nazet* hebben. Zoo de witte den *voorzet* heeft, dan speelt hij zijnen vrijen *pion* zoo ver vooruit als mogelijk is, bij voorbeeld:

1. W. P. van 51 op 35, Z. *P.* van 10 op 18 of Z. *P.* van 12 op 20.
2. W. P. van 50 op 34, Z. *P.* van 12 op 20 « Z. *P.* van 10 op 18
3. W. P. van 34 op 26.

De zwarte moet nu den *pion* van 20, *en prise* zetten en deze wordt genomen, als wanneer de witte *pion* ongehinderd tot *koningin* kan komen.

Indien de witte den *nazet* heeft dan zij hij spaarzamer in het vooruitrukken en dan ontstaat het volgende spel:

1. Z. *P.* van 10 op 18 of Z. *P.* van 10 op 26 of Z. *P.* van 12 op 20
« Z. *P.* van 12 op 28.
W. P. van 51 op 35 « W. P. van 54 op 45 « W. P. van 51 op 35
« W. P. van 54 op 45.
2. Z. *P.* van 12 op 20 « Z. *P.* van 11 op 20 « Z. *P.* van 10 op 18
of Z. *P.* van 10 op 18 of Z. *P.* op 28 « Z. *P.* op 26.
W. P. van 50 op 42 of W. P. van 50 op 42 « W. P. van 50 op 34
of W. P. van 50 op 42 of W. P. op 34 « W. P. op 34.
3. Z. *P.* van 18 op 26 of Z. *P.* van 20 op 28 « Z. *P.* van 18 op 26
W. P. van 35 op 26 « W. P. van 42 op 34 « W. P. van 42 op 34

De zwarte moet nu bij al deze *positien* den *pion* van 26 of 28 *en prise* zetten en verliest de partij.

Maar wanneer de *pionnen* staan als volgt: twee witten op 54 en 55 en twee zwarten op 13 en 16 dan kan alleen hij, die den *nazet* heeft, de partij winnen, want dan wordt het spel, als volgt:

1.	W. P. op 46	of P. op 47	of P. op 38	of P. op 39.
	Z. *P*. op 29	„ *P*. op 32	„ *P*. op 21	„ *P*. op 29.
2.	W. P. op 47	„ P. op 46	„ P. op 47	„ P. op 46.
	Z. *P*. op 32	„ *P*. op 29	„ *P*. op 32	„ *P*. op 24.

In al deze *positien* moet de witte eenen *pion en prise* zetten, waardoor hij de partij verliest, doch wanneer de zwarte den *voorzet* heeft, dan moge hij spelen zoo als hij wil, de witte zal hem dwingen om eenen *pion en prise* te zetten en wij laten het aan den lezer over om dit te onderzoeken en te beproeven.

Tweede geval, twee verbondene *pionnen* tegen twee verbondene *pionnen*, tegen elkander over. Stellen wij deze *positie* (*a* twee zwarte *pionnen* op 9 en 10 en twee witte op 49 en 50, (*b* twee zwarte *pionnen* op 19 en 20 en twee witten op 43 en 44, (*c* twee zwarte *pionnen* op 21 en 22 en twee witten op 37 en 38 en (*d* twee zwarte *pionnen* op 15 en 24 en twee witten op 55 en 56.

Het is klaarblijkelijk, dat het alleen dan mogelijk is *koningin* te halen, wanneer een van deze *pionnen*, op eene andere perpendiculaire rij overgaat en men aldus den vijand moet dwingen om eenen van zijnen *pionnen en prise* te zetten, de kunst van dit spel bestaat dus daarin alleen dat men zijne *pionnen* zoodaning bestuurt dat men den vijandelijken, tegenoverstaande *pion* kan vastzetten en men daardoor tevens den anderen verhindert verder voort te gaan, zonder zich *en prise* te zetten. In het eerste geval (*a*, zal hij die den *nazet* heeft moeten winnen, wanneer hij juist zoo speelt als zijne tegenpartij; bij voorbeeld:

1.	Z. *P*. op 17	of op 25	of op 18	of op 26.
	W. P. op 41	„ op 33	„ op 42	„ op 34.
2.	Z. *P*. op 18	„ op 25	„ op 26.	
	W. P. op 42	„ op 33	„ op 34.	

Of hoedanig de zwarte ook spelen moge zoo de witte van zijne zijde altijd hetzelfde doet, zal de zwarte eindelijk genoodzaakt worden om eenen van zijnen *pionnen en prise* te zetten.

In het tweede geval (*b* moet aldus ook hij die den *naset* heeft de partij winnen, wanneer hij altijd doet hetgeen zijne tegenpartij gedaan heeft.

In het derde geval (c moeten de *pionnen* elkander vast zetten, hetzij een tegen een of twee tegen twee, al naar dat hij, die den *naset* heeft, dit goed vindt, speelt de zwarte op 29 dan kan de witte dien *pion* nemen of op 30 schuiven, In het eerste geval neemt de zwarte den witten en dan staan de *pionnen*, een tegen een, vast, en in het andere geval staan zij ook vast, doch twee aan twee.

Maar *in het vierde geval* (*d*, moeten de naast elkander staande *pionnen*, in alle gevallen, den *voor-* of den *naset* hebbende, de partij winnen. Wanneer men aan den witten den *voorset* geeft, is dit klaarblijkelijk, want door het verzetten van den *pion* van 56 op 48 komt het spel in dezelfde aangelegenheid als wij in het geval *a*) hebben gezien, doch zoo de zwarte den *voorset* heeft, dan ontstaat het volgende spel:

1. Z. *P.* op 23,	of *P.* op 31,	of *P.* op 32.
W. P. op 47,	,, P. op 39,	,, P. op 40.
2. Z. *P.* op 31,	,, *P.* op 32,	,, *P.* op 23.
W. P. op 39,	,, P. op 40,	,, P. op 47.

In al deze gevallen moet de zwarte beginnen met eenen van zijne *pionnen en prise* te zetten.

Derde geval. Twee verbondene tegen twee verbonde *pionnen*, van welken slechts een den anderen tegenover staat, bij voorbeeld, twee witte *pionnen* op 50 en 51 en twee zwarte *pionnen* op 9 en 10. In dit geval kan alleen hij, die den *naset* heeft, de partij winnen wanneer hij namelijk dezelfde *zetten* doet als hij die den *voorset* heeft, zie het volgende spel:

1. Z. *P*. op 17,	of *pion* op 25,	of *pion* op 26,	of *pion* op 18.
W. P. op 43,	« *pion* op 35,	« *pion* op 34,	« *pion* op 42.
2. Z. *P*. op 25,	« *pion* op 18,	« *pion* op 17,	« *pion* op 26.
W. P. op 35,	« *pion* op 42,	« *pion* op 43,	« *pion* op 34.
3. Z. *P*. op 18,			« *pion* op 17.
W. P. op 42,			« *pion* op 43.

In alle gevallen, hoedanig de zwarte ook speelt, wanneer de witte dezelfde *setten* doet, moet hij eindelijk eenen van zijne twee *pionnen en prise* zetten.

Tot eene nadere opheldering beschouwe men het volgende spel, zie Tabel E. N°. 22.

1. W. D. op 6, *schaak*.

Z. *D*. op 6, neemt de *koningin*, *schaak*.

2. W. R. op 6, neemt de *koningin* en heeft nu den *naset* met de twee *pionnen*, dewijl de zwarte noch zijnen *koning*, noch zijne *pionnen*, op 16 en 54, kan bewegen.

Als een tweede voorbeeld zette men de partij op, zoo als volgt: Witte R. op 47, C. op 54 en twee *pionnen* op 49 en 52. Zwarte *R*. op 63 en drie *pionnen* op 56, 10 en 11, strekkende dit voorbeeld ten betoge van hetgeen hier boven wegens het *eerste geval*, tweede voorbeeld, gezegd is.

1. W. C. op 64.

Z. R. op 64 neemt het *paard*.

2. W. R. op 54 en nu heeft hij den *naset* ten aanzien van de *pionnen*, dewijl de zwarte zijnen *koning* even min als den *pion* op 56 kan bewegen.

Zoo de zwarte *koning* het *paard* op 64 niet neemt, maar met zijnen *koning* naar den *pion* op 52 gaat om dien te nemen, dan volgt hem de witte *koning* en dan wordt het *remise* door het heen en weder gaan der beide *koningen*, hetgeen voor den zwarten verkieslijk is, dewijl hij anders de partij moet verliezen.

Een derde voorbeeld vindt men wanneer men het spel dusdanig opzet: Witte R. op 46 en vier *pionnen* op 16, 23, 50 en 51. Zwarte *R*. op 8 en vijf *pionnen* op 9, 11, 15, 29 en 38.

W. R. op 37, en nu moet de zwarte zijne *pionnen* op 9 en 11 spelen en zich eindelijk, zoo als wij hiervoor hebben aangetoond, vastzetten.

Een vierde voorbeeld zal men vinden wanneer men de *stukken* opzet als volgt:

Witte R. op 16 en vijf *pionnen* op 15, 29, 46, 49 en 50. Zwarte *R.* op 32, *C.* op 24 en vier *pionnen* op 9, 10, 21 en 38. De zwarte kan zijnen *koning* niet verplaatsen, zonder zijn *paard* te verliezen en dit *stuk* heeft hij volstrekt noodig om den *pion* van 15 het halen van *koningin* te beletten, en derhalve is hij verpligt zijne *pionnen* van 9 en 10 te spelen, waarvan hij er eindelijk eenen *en prise* zal moeten zetten.

Vierde geval. Twee *pionnen* tegen drie; de drie moeten het altijd winnen, wanneer men aanneemt dat zij van wederzijde vereenigd zijn, als wanneer de twee *pionnen* zich eindelijk een van beide *en prise* zullen moeten zetten.

Daar het zoo zelden, en bijna nooit gebeuren kan dat er, behalven de *pion* die den *koning* vastzet, nog zes andere *pionnen*, op het bord, beweegbaar zijn overgebleven, zoo zou het al te wijdloopig zijn, om het zoo zelden geval van drie *pionnen* tegen drie, of meerder, te gaan behandelen en nog te meer daar het reeds gezegde wel toereikende zal zijn, om in alle andere gevallen, van *pionnen* tegen *pionnen*, eene berekening te kunnen maken, welke de beste *zetten* zijn, om de partij niet te verliezen.

Wanneer men, hetgeen hier voren betoogd is, opmerkzaam nagaat, dan zal men zien dat de opgegevene regelen en berekeningen alleen op de onbeweegbaarheid van den *koning* gegrond zijn, en dat dezelven ook alleen dan kunnen worden aangewend; of wel in gevallen waarin het van belang is om te onderzoeken wat men met de *pionnen* zou kunnen uitrigten of men die, bij voorbeeld, aan zich zelven zal overlaten en het daar bij staande *stuk* op eene andere wijze zal gebruiken of dat men integendeel, nog een tweede *stuk* daarbij zal moeten brengen; of dat de vijandelijke *pionnen* zoo gevaarlijk kunnen worden dat men verpligt is deswege eenen anderen aanval of eene andere verdediging uit te denken of wel die geheel te laten varen, dan wel of men de vijandelijke *pionnen* zonder eenig gevaar voor zichzelven, ongehinderd kan laten voortgaan, en dergelijke meer.

Bij elk ander geval zal men derhalve ook geheel anders moeten spelen en in de plaats van het spel der *pionnen*, af te meten en te berekenen en dezelve slechts langzaam te doen voortgaan, hen zoo spoedig mogelijk voorwaarts te brengen, want zoodra als derzelver verdediging behoorlijk verzekerd is, worden zij meer en meer gevaarlijk voor den vijand en wel voornamelijk als zij nabij de randrij komen waar zij tot *koningin* bevorderd kunnen worden.

Ook neme men den regel aan om, wanneer men de meerderheid van *pionnen* heeft, daar van een behoorlijk gebruik te maken en het getal der *pionnen* des vijands zooveel te verminderen als mogelijk is, waardoor men des te veiliger met de overgeblevenen kan werken.

Wat de onbewegelijkheid des *konings* aangaat, dezelve ontstaat:

1°. Uit eene te verre verwijdering van dien *koning* of van de anderen *stukken* om tijdig genoeg hulp te kunnen aanbrengen; bij voorbeeld: de witte *koning* op 30, 38, 46, 54, of 62 het *paard* op 20 en een *pion* op 39, de zwarte *koning* op 2 en een *pion* op 25 de *koning* van 2 kan den *pion* op 30 niet beletten *koningin* te halen, al ware het ook dat zijn *pion* den *voorzet* heeft, want dan gaat het *paard* van 20 op 35 en bestrijkt dus 41, waardoor den *pion* het voortrukken belet wordt, als wanneer de *pion* van 39, door zijnen *koning* op welke van de vijf vakken, hier boven gemeld, hij ook moge staan tijdig genoeg ondersteund zal worden om *koningin* te halen, te meer daar de vijandelijke *koning* door het *paard* van 35 belet wordt om vak 20 over te gaan, en daar wanneer het zoo ver gekomen is dat de vijandelijke *koning* op 7 staat, terwijl onze *koningin* op 22 en onze *pion* op 15 gevorderd is, wij altijd eenen *zet* met ons *paard* op 41 kunnen doen waardoor de vijandelijke *koning* genoodzaakt wordt op 16 te gaan wij plaatsen dan onzen *koning* op 14 en de vijandelijke *koning* is gedwongen op 24 te gaan en ons dus ongehinderd, met den *pion* van 15 op 7 *koningin* te laten halen.

2°. Uit de noodzakelijkheid om de plaats waar hij staat niet te verlaten, dewijl hij anders een overmijdelijk groot

verlies zou ondergaan zoo als in Tabel E. N°. 21, waar de beide *koningen* in dit geval zijn.

In deze beide gevallen moet men voorzigtig zijn dat men den vijand geene gelegenheid geve dat hij ons *schaak* geve of dat wij eenig *stuk*, *en prise* zetten, of dat wij iets doen waardoor hij uit zijne verlegenheid geraakt en daarbij moet men bij het maken van zijne berekeningen niet vergeten dat de onbewegelijkheid van den *koning* dikwijls niet verhindert dat hij andere *stukken* kan gebruiken waardoor de ons zoo noodige *voor-* of *nazet* verloren zou gaan.

3°. Uit de onmogelijkheid om den *koning* of andere *stukken* te verzetten, wanneer zij zijn ingesloten, zoo als bijvoorbeeld de *koningin* op 16, zie Tabel A. N°. 30, of wanneer de *koning* op 8 een vijandelijke *pion* op 16 en de *koning* van de kleur van dien zelfden *pion* op 23 staan; daarbij moet men zorgvuldig acht geven dat men niet, door een onoverdacht nemen of vastzetten van het laatste beweegbare *stuk* des vijands, *pat* of *remise* make, zoo men anders eenige hoop kan voeden om de partij te winnen.

§ 3.

Een pion *tegen eenen* officier.

Eerste geval: Een *pion* tegen een *paard* of tegen eenen *looper*; wanneer de vijand verpligt is om niet anders dan zijnen *pion* te spelen dan wordt dezelve ook ongetwijfeld genomen, doch zoo hij dien kan laten staan, dan wordt hij wel vastgezet doch niet genomen, bijvoorbeeld ons *paard* staat op 15 en de vijandelijke *pion* op 37 nu spelen wij het *paard* op 30, zoo de *pion* nu moet spelen dan nemen wij dien op 45, doch zoo de vijand een ander *stuk* kan spelen dan plaatsen wij ons *paard* op 45 en de *pion* is vastgezet. Ditzelfde heeft ook plaats ten aanzien van den *looper* dien wij vooronderstellen op 36 te staan, terwijl de vijandelijke *pion* zich op 55 bevindt, gaat dezelve nu op 63 dan wordt hij genomen en anders zet de *looper* hem vast.

Tweede geval. Een *pion* tegen eene *koningin* of eenen *toren.* Deze *pion* wordt altijd genomen, waar hij ook moge staan, dewijl deze beide *stukken*, reeds bij den eersten *zet* terstond *en prise* kunnen zetten, hetwelk ten aanzien van het *paard* of den *looper* het geval niet kan zijn.

Derde geval, een *pion* tegen den *koning.* Hier moet men de *zetten* die de *pion* nog te doen heeft, eer hij de laatste rij, op een na, bereiken kan, tellen, als mede die welke de vijandelijke *koning* te doen heeft, eer hij zich naast onzen *pion* kan plaatsen; zoo de *pion* niet meer, of even zoovele, *zetten* moet doen als de *koning*, dan kan hij nooit tot *koningin* komen en men zoude dus als eenen regel kunnen aannemen: *even veel zetten geene koningin.* Hierbij is het onverschillig wie den *voorzet* heeft. Heeft de *koning* den *voorzet*, dan kan hij zelf nog een vak verder van de randrij verwijderd staan (wel verstaande dat de bedoelde *pion* niet *gedekt* wordt door een ander *stuk*), men beproeve dit door de *stukken* aldus op te *zetten*, zwarte *pion* op 25 en de *koning* van diezelfde kleur op een van de vakken van 1 tot 8 en de witte *koning* op 30, 38, 46, 54 of 62; zoo de *koning* nu den *voorzet* heeft dan zal hij juist als de *pion* 49 bereikt, op 50 komen doch zoo de *pion* den *voorzet* heeft, dan zoude hij op 29, 37, 45, 53 of 61 moeten staan om hetzelfde te bewerkstelligen; en staat de *koning* op 27 of 28 dan is de *pion* reeds ingehaald eer hij de laatste rij, op een na heeft bereikt, maar staat daarentegen de *koning* achter den *pion* en heeft de laatstgenoemde den *voorzet*, dan vervallen alle berekeningen want dan haalt de *pion*, zonder eenigen twijfel, *koningin.*

Hierbij moet men ondertusschen in het oog houden dat deze regel alleen dan kan gelden, wanneer de *koning* den kortsten weg kan nemen, want zoo hem eigene of vijandelijke *stukken* in den weg staan dan is de *pion* gered, men plaatse bijvoorbeeld den zwarten *koning* op 2, eenen witten *pion* op 39 en een wit *paard* op 20, hetwelk door eenen *pion* op 27 gedekt wordt, nu zou de *koning* den *voorzet* hebbende tijdig genoeg op 14 kunnen komen, om den *pion* te nemen, doch dit vak, door het *paard* betre-

ken wordende, is dus voor hem verboden, als een tweede voorbeeld plaatse men den witten *koning* op 34 terwijl een zwarten *looper* 29 bezet houdt, en een *pion* van dezelfde kleur zich op 45 bevindt: zonder den *looper* zou de witte *koning* den *voorzet* hebbende, den *pion* gemakkelijk inhalen, doch daar hij het vak 43 moet mijden is hem dit nu onmogelijk; ten ware er op 19 nog een witte *pion* stond die alsdan op 11 gaat waardoor de zwarte *looper* genoodzaakt wordt dien te nemen en aldus den witten *koning* ruim baan te maken, waardoor dan de partij *remise* moet worden.

§ 4.

Eerste geval, twee vereenigde *pionnen*, tegen een *paard*. Hier moeten de *pionnen*, zoo zij geene *koningin* zullen halen, vastgezet of genomen worden (welverstaande dat de vijand niets anders dan zijne *pionnen* kan bewegen), het eerste is onmogelijk en dus moeten de *pionnen* worden genomen en wel zoodanig dat de *pion*, die overblijft, na dat de eerste genomen is, middelerwijl niet ontsnappe; men plaatste twee witte *pionnen* op 9 en 10 en een zwart *paard* op 20 en men zal zien dat dit *paard* den *pion* van 9, hij moge den *voor-* of *nazet* hebben, niet kan verhinderen om *koningin* te halen; de zwarte moet dus de witte *pionnen* vooraf verhinderen om zoo ver te komen, maar al stonden ook deze twee *pionnen* op 21 en 22 dan nog zoude het *paard* aan dezelven het *koningin* halen niet kunnen beletten en men plaatste het *paard* waar men verkieze het zal even weinig nut kunnen doen, doch staan er twee zwarte *pionnen* op 26 en 27 dan kan het *paard* hen beletten om *koningin* te halen wanneer het of beide *pionnen* of een der vakken voor dezelven, of eenen der beide *pionnen* en het vak voor den anderen *pion*, of de beide vakken voor deze *pionnen*, *zet* voor *zet*, kan aanvallen. Men vooronderstelle het witte *paard* op 58 als wanneer het op 41, en van daar op 35, 51 of op 52, en vervolgens op 35 en 50 kan springen al naarmate de *pionnen* gespeeld worden, bij voorbeeld:

1. Z. *P.* op 34		of *P.* op 35.	
W. C. op 52		„ C. op 41.	
2. Z. *P.* op 42	of *P.* op 35	„ *P.* op 43	of *P.* op 34.
W. C. op 35	„ C. op 35	„ C. op 51	„ C. op 35.
3. Z. *P.* op 50	„ *P.* op 42	„ *P.* op 34	„ *P.* op 42.
W. C. op 50	„ C. op 50	„ C. op 34	„ C. op 50.
4. Z. *P.* op 35		„ *P.* op 51.	
W. C. op 35		„ C. op 51.	

Zoo de witte nog een ander stuk heeft, dat hij bewegen kan, dan kan hij, bij de bovenstaande tweede en vierde wijze van spelen, in de plaats van zijn *paard* op 50 te brengen, eenen *zet* met dat vrije *stuk* doen, waarna hij met zijn *paard* op 41 gaat en dan den *pion* op 58 kan nemen.

Wanneer de witte den *voorzet* heeft, dan speelt hij,

1. W. C. op 41.
   Z. *P.* op 34 of *P.* op 35.
2. W. C. op 35 „ C. op 26, neemt den *pion*.
   Z. *P.* op 42 „ *P.* op 43.
3. W. C. op 50 „ C. op 43, neemt den *pion*.
   Z. *P.* op 35.
4. W. C. op 35, neemt den *pion*.
   Z. *P.* op 50.
5. W. C. op 50, neemt den *pion*.

En dus kan het *paard* de *pionnen* altijd, van *koningin* halen, terughouden zoo het van de plaats, waarop het staat, bij den eersten *zet* een vak kan bespringen vanwaar het eenen van beiden aanvalt, wel te verstaan als zij niet te digt bij de randrij zijn.

Al stonden de beiden *pionnen* zelfs eene rij meer voorwaarts dan zou het *paard* hen nog kunnen beletten om de randrij te bereiken, wanneer het den *voorzet* heeft en het standpunt waarvan het moet uitgaan, gunstig is, bij voorbeeld op 56, en de twee *pionnen* op 37 en 38; dan speelt:

1. W. C. op 39.		
Z. *P.* op 46	of *P.* op 45.	
2. W. C. op 45	» C. op 56.	
Z. *P.* op 54	» *P.* op 53	of *P.* op 46.
3. W. C. op 62	» C. op 46	» C. op 46 (neemt den *pion.*
Z. *P.* op 45	» *P.* op 61	of *P.* op 53.
4. W. C. op 45 neemt (den *pion*	» C. op 61 neemt (den *pion*	» C. op 61.
Z. *P.* op 62	» *P.* op 46.	
5. W. C. op 62 neemt (den *pion*	» C. op 46 neemt (den *pion.*	

Hij die de *pionnen* speelt moet altijd trachten om dezelve bij elkander te houden en zoodanig te spelen dat het *paard* hen niet kan aanvallen, en gelukt het hem derzelve zoo ver te brengen dat zij niet verder dan twee schreden van de randrij staan dan kan het *paard* hen niet verhinderen om *koningin* te halen.

Het zal den schaakspeler, na deze aanwijzing niet moeijelijk vallen om andere *positien*, van twee *pionnen* en een *paard*, uit te vinden, welke dezelfde gevolgen moeten hebben.

Tweede geval, twee op zichzelven staande *pionnen* tegen een *paard*. Zoo deze *pionnen* eenige rijen van elkander verwijderd staan en niet al te ver van de randrij, dan moet een van beiden doorkomen evenwel bij uitgezondering zoodanige *positien* als men vindt op Tabel E. N°. 23. De *pionnen* op 25 en 29 en het *paard* op 27, en dat het *paard* den *nazet* heeft of wanneer de *pionnen* staan op 25 en 28, en het *paard* op 51, of de *pionnen* op 21 en 52 tegen het *paard* op 23 als namelijk de *pionnen* den *nazet* hebben; waren deze *pionnen* slechts eene rij van elkander verwijderd, zoo als op boven aangehaalde Tabel en N°. op 41 en 43, dan zou het *paard* die zeer gemakkelijk terughouden, zoo het namelijk tusschen hen beiden staat en den *nazet* heeft, en als de *pionnen* verder van de randrij verwijderd zijn, dan in alle gevallen.

Derde geval, twee vereenigde *pionnen* tegen eenen *loo-*

per, digt bij, of slechts twee schreden van de randrij verwijderd, zoo als op bovenstaande Tabel en N°. de *pionnen* op 52 en 53, of op 47 en 48, tegen den *looper* op 38 staan. De *looper* den *nazet* hebbende, dan moet zeker een van deze *pionnen koningin* halen, doch staan zij meer terug van de randrij dan zou de *looper* hen, bijna in alle gevallen weg nemen. Zoo bij voorbeeld: de *pionnen* stonden op 37 en 44 en de *looper* op 52, 39, 48, 58, 60 of 62, als wanneer zeer zeker een van de twee *pionnen koningin* haalt, doch op alle andere vakken staande, zou hij dit verhinderen. Om dit goed te begrijpen houde men in het oog dan wanneer de *looper* zich slechts op 17, 26 of 35 kan plaatsen de *pionnen* altijd verloren zijn, dewijl er dan niets is dat hem kan verhinderen om 60 te bereiken, want de *pionnen* kunnen dan niet anders spelen dan *P.* op 52, W. F. op 53, Z. *P.* op 45, W. F. op 60, en nu moeten de *pionnen* zich een voor een overgeven. Zoo de *looper* op zwart stond dan zou hij de rij van 24 op 59 moeten bezetten en dit kan hij doen waar hij ook staat, uitgezonderd op de hoekvakken 8 en 57, dan kan de *looper*, waar hij ook moge staan, dezelven nemen en verhinderen om *koningin* te halen.

Vierde geval, twee op zichzelven staande *pionnen* tegen eenen *looper*. Hier beslist de *positie* wie het voordeel zal behalen, bij voorbeeld: *F.* op 19 en P. P. op 10 en 12, *F.* op 38 en P. P. op 24 en 29, (de *pionnen* den *voorzet* hebbende) F. op 42 en *P. P.* op 41 en 27, en eindelijk F. op 47 en *P. P.* op 32 en 53, hetzij de *looper* of de *pionnen* den *voorzet* hebben.

Vijfde geval, twee vereenigde of op zichzelven staande *pionnen* tegen eenen *toren* of tegen de *koningin*. Men plaatse den T. op 25 en de *P. P.* op 49 en 50, hetzij de *pionnen* den *voor-* of den *nazet* hebben, een van beiden wordt zeker *koningin*, T. op 27 en *P. P.* op 43 en 44, moet een van de twee *pionnen* (zoo zij den *voorzet* hebben) *koningin* worden, want dan speelt Z. *P.* op 51. W. T. op 43. Z. *P.* op 52. De *toren* neemt den *pion* op 51 en de andere haalt *koningin* op 60. Maar zoo de

koningin hier de plaats des *torens* bekleedde, dan waren beide de *pionnen* ontwijfelbaar verloren.

T. op 4 en P. P. op 9 en 16, kunnen geen van beiden *koningin* worden, en dit is hetzelfde geval met *T.* op 59 en P. P. op 23 en 50, want hetzij de *pionnen* den *voor-* of den *nazet* hebben, zoo als blijkt uit het navolgende:

Bij den *voorzet:*

1.	Z. *P.* op 22	of *P.* op 15.
	W. T. op 23 neemt den *pion*	„ T. op 15 neemt den *pion.*
2.	Z. *P.* op 14	„ *P.* op 22.
	W. T. op 22	„ T. op 14.

Bij den *nazet:*

1.	W. T. op 31.	
	Z. *P.* op 22	of *P.* op 15.
2.	W. T. op 23 neemt den *pion*	„ T. op 15 neemt den *pion.*
	Z. *P.* op 14	„ *P.* op 22.
3.	W. T. op 22	„ T. op 14.

Zesde geval, twee verbondene of op zichzelven staande *pionnen* tegen den *koning*. Zoo de *koning* den voorsten *pion* kan inhalen eer dezelve *koningin* wordt, dan neemt hij beiden of houdt die ten minsten tegen, op de randrij, doch is dan ook door de *pionnen* op de beide vakken, voor zich bepaald. Men plaatse den R. op 58 en de *P. P.* op 29 en 38, en dan zal de *koning* beiden inhalen, zoo hij den *voorzet* heeft, eer zij de randrij bereiken en dezelve dus nemen, doch plaatst men den *koning* op 51 en de *pionnen* op 41 en 34, dan speelt de zwarte *P.* op 49, witte R. op 50, zwarte *P.* op 42, deze kan de *koning* niet nemen, dewijl anders de andere op 57 *koningin* haalt, en hij moet dus op 57 gaan en aldus beurtelings 50 en 57 bezetten, tot dat de witte een ander *stuk* kan bijbrengen om den *koning* te ondersteunen, of tot de zwarte een *stuk* heeft bijgebragt om den *koning* te verjagen.

Als eenen regel kunnen wij hier aannemen, dat wanneer het in onze magt staat om de *pionnen*, in de nabijheid van de randrij, of zelfs vroeger op te houden, het laatste alsdan altijd verkieslijk is, dewijl wij dan meester blijven om,

zoo de vijand zich bloot geeft, daarvan gebruik te maken, hetgeen niet doenlijk is, als de *pionnen* op een na de randrij bereikt hebben.

Men zette bij voorbeeld de partij op volgens Tabel E. N°. 24, en men neme aan dat de zwarte *koning* op 30 heeft gestaan, en in de plaats van op 21 te gaan, zich op 31 heeft geplaatst, dan kan de witte den *pion* van 36 met behulp van zijnen *koning* tot *koningin* brengen, want hij speelt dan:

1. W. P. op 28.
   Z. *R.* op 30.
2. W. P. op 21.
   Z. *R.* op 22.
3. W. R. op 27.
   Z. *R.* op 13 of *P.* op 41. W. R. op 20. Z. *P.* op 49. W. P. op 13. Z. *P.* op 57 haalt *koningin*. (of *R.* op 14. W. R. op 12. Z. *P.* op 57 haalt *koningin.* W. P. op 5 haalt *koningin*, *schaak*.) W. P. op 5 haalt *koningin*.
4. W. R. op 19.
   Z. *R.* op 4 of *P.* op 41. W. P. op 20 *schaak*, (of W. R. op 11. Z. *P.* op 49. W. P. op 20 *schaak*. Z. *R.* op 21 neemt den *pion*. W. P. op 12. Z. *P.* op 57 haalt *koningin*. W. P. op 4 haalt *koningin.*) Z. *R.* op 21 neemt den *pion*. W. P. op 12. Z. *R.* op 13 (of *P.* op 49. W. P. op 4 haalt *koningin*. Z. *P.* op 57 haalt *koningin.*) W. R. op 11. Z. *P.* op 49. W. P. op 4 *schaak*.
5. W. P. op 20.
   Z. *P.* op 41 of *R.* op 5, (of Z. *R.* op 3. W. P. op 13. Z. *R.* op 2. W. P. op 5 haalt *koningin.*) W. R. op 11. Z. *P.* op 41. W. P. op 12 *schaak*. Z. *R.* op 13. W. P. op 4 haalt *koningin* en geeft *schaak*. Z. *R.* op 21 neemt den *pion*. W. D. op 20 *schaak*. Z. *R.* waar hij wil. W. D. op 41 neemt den *pion*.
6. W. P. op 13 *schaak*.
   Z. *R.* op 5 of 3. W. P. op 12 *schaak*. Z. *R.* op 2.

gaande gelezen te hebben, zal ieder een, die slechts een weinig begrip van het schaakspel heeft, dit oogenblikkelijk zien.

Tweede geval, drie vereenigde *pionnen* tegen eenen *toren*. In dit geval moet men den aangevallen *pion* laten nemen, en eenen van de twee anderen vooruit brengen, namelijk zoo de aangevallen *pion* op eenen van beiden de vleugels staat, dewijl zoo de middelste genomen werd, de twee anderen *geïsoleerd* zouden worden, en alsdan ongetwijfeld zouden worden genomen. Men zette drie witte *pionnen* op 25, 26 en 27 en eenen zwarten *toren* op 29, de witte heeft den *voorzet* en deze speelt den *pion* van 26 op 18, latende dus die van 27 nemen. Speelde hij dezen laatstgenoemden dan zou de *toren* den *pion* op 26 nemen, waarna hij op 2 zou gaan, als wanneer hij zich van daar naar 8 begevende, de beide *pionnen*, den eenen na den anderen, zou nemen, zoodra als zij op de randrij komen. (*) Drie vereenigde *pionnen* kunnen derhalve geene *koningin* halen, tenzij dezelve op drie schreden na de randrij bereikt hebben.

Derde geval, drie *pionnen* tegen de *koningin*, deze kunnen alleen dan *koningin* halen, wanneer zij allen, of twee van dezelven, of ten minsten een, al naarmate waar de *koningin* staat, niet meer dan eene schrede van de randrij verwijderd zijn, en dan nog moeten ten minsten twee van dezelven vereenigd of verbonden zijn, zie daaromtrent Tabel E. N°. 25, de *pionnen* op 49, 42 en 56, en de *koningin* op 60, of waar men dezelve anders zou willen plaatsen, daarentegen zie men op dezelve Tabel en N°. de *pionnen* op 22, 15 en 14 en de *koningin* op 23, deze *pionnen* kunnen de randrij niet bereiken, want de *koningin* neemt dezelven een voor een allen weg. Drie alleenstaande *pionnen* kunnen nooit *koningin* halen, al stonden

*) Zoo de *pion* van 19, nadat die van 26 genomen is op 11 gaat dan kan de *toren* zich niet op 3 plaatsen; in dit geval ga hij op 27, als wanneer de beide *pionnen* stellig verloren zijn.

De Vertaler.

zij ook op de laatste rij op eene na, wanneer namelijk de vijandelijke *koningin* zich op de randrij geplaatst heeft.

Vierde geval, drie *pionnen* tegen den *koning*. Deze zullen, wanneer zij goed gespeeld worden, doorgaans de partij winnen ten zij dezelve aldus geplaatst zijn, namelijk op 33, 26 en 35 en de vijandelijke *koning* 83, of drie *pionnen* op 30, 39 en 32 en de vijandelijke *koning* op 47. Doch staan de *pionnen* zoo na aan de randrij, bij voorbeeld op 11, 20 en 13 al staat dan de *koning* ook op 12, dan haalt een van de twee *vleugel-pionnen* voorzeker *koningin*, om dien aangaande het ware spel te vinden, houde men in het oog dat de *vleugel-pionnen* hier in dezelfde aangelegenheid zijn als de op zichzelven staande *pionnen*, in het zevende geval, van de voorgaande §, en dat de *middel-pion* hier dezelfde plaats bekleed als daar de *koning* ten einde wanneer het noodig is eenen *zet* te doen, en daardoor voor de andere *pionnen* een *tempo* of den *nazet* te winnen. Wat den *koning* aangaat, deze houde men slechts zoo nabij de *pionnen* als mogelijk is, om, als de gelegenheid zich daartoe aanbiedt, zijne plaats zoo digt als hij kan voor den *middelpion* te nemen, en heeft hij daarbij den *nazet* dan moeten de *pionnen* zich opofferen, bij voorbeeld: drie witte *pionnen* op 41, 42 en 43, en de zwarte *koning* op 26, de zwarte heeft den *voorzet* en speelt zijnen *koning* op 18, witte P. op 33 of P. op 35 of P. op 34.

2\. Z. *R.* op 25 of *R.* op 27 of *R.* op 26, zoodanig dat hij zich altijd tegen den *pion* die voorgebragt is plaatst.

W. P. op 35 of op 33.

3\. Z. *R.* op 34, en nu worden de *pionnen*, een voor een, door den *koning* weg genomen, dewijl de witte nu genoodzaakt is eenen van zijne *vleugel-pionnen* te spelen, die dan niet verdedigd is. NB. men begrijpt dat dit niet mogelijk is, indien niet de witte *koning* elders wordt vast gehouden, en er geen ander wit *stuk* beweegbaar is.

Wanneer de witte den *voorzet* had en deze speelde

1. W. P. op 34 of P. op 33 *schaak*, (of P. op 35 *schaak* dan moet de zwarte spelen: *R.* op 27. W. P. op 33. Z. *R.* op 34.) Z. *R.* op 25. W. P. op 35 Z. *R.* op 34.
   Z. *R.* op 17 of *R.* op 19 (ging de *koning* op 33 of 35 dan zou de *pion* van 41 of van 43 ongehinderd *koningin* halen.)
2. W. P. op 33 of 35, altijd den *pion* die tegen over den vijandelijken *koning* staat.
   Z. *R.* op 18.
3. W. P. op 25 of 26 (zoo de witte den *pion* van 43 op 35 speelde dan zou de zwarte *koning* op 10 gaan.
   Z. *R.* op 26 of 25.
4. W. P. op 35.
   Z. *R.* op 17.
5. W. P. op 27.
   Z. *R.* op 26, en wanneer er dus goed gespeeld werd moet deze *positie* altijd plaats hebben, waardoor geen van de *pionnen koningin* kan halen.

Wanneer echter de zwarte andere *zetten* doet, dan zouden de *pionnen*, met in het oog houding van den bovengemelden regel, zoodanig kunnen spelen dat een van allen *koningin* werd. Wanneer bij voorbeeld, de *pionnen* zoo ver gekomen waren dat zij op 17, 26 en 27 stonden, en de vijandelijke *koning* op 9, dan zouden de *pionnen* het moeten winnen, namelijk zoo zij dan den *nazet* hadden, want dan zou het spel in dier voege gespeeld kunnen worden:

1.	Z.	*R.* op 1	of *R.* op 2.
	W.	P. op 18	„ P. op 18.
2.	Z.	*R.* op 2	„ *R.* op 3 of *R.* op 1.
	W.	P. op 10	„ P. op 19.
3.	Z.	*R.* op 9 of 11	„ *R.* op 2.
	W.	P. op 2 haalt *koningin*	„ P. op 10.
4.	Z.	*R.* op 2 neemt den *pion*	„ *R.* op 9 of 11.
	W.	P. op 19	„ P. op 9 of 11.
5.	Z.	*R.* op 1 of 9, of op 3 of 11	„ *R.* wat hij wil.
	W.	P. op 11, of op 9	„ P. op 3, of op 1 haalt (*koningin*.

6. Z. *R.* wat hij wil.

W. P. op 3 haalt *koningin* of op 1 haalt *koningin.*

Hieruit ziet men dat, zoo de *koning* den *nazet* heeft, en hij zich digt voor eenen voortgeschoven *vleugel-pion* kan plaatsen, zoo de twee anderen een vak achterwaarts, naast elkander staan, het alsdan voor de *pionnen* onmogelijk is om *koningin* te halen, en daar de *koning*, zoo als boven is aangetoond, eene menigte van *zetten* kan doen, zoo volgt daaruit, dat men ten aanzien van het spelen zijner *pionnen*, de grootste opmerkzaamheid moet in acht nemen, dewijl de geringste *misset* dikwijls het verlies van de partij kan na zich slepen.

Maar plaatsen wij nu eens drie zwarte *pionnen* op 14, 15 en 16, en de witte *koning* op 31, en dan zullen wij zien of het voordeel van het standpunt der *pionnen*, aan dezelven wezenlijk eenig voordeel aanbiedt; de zwarte heeft den *voorzet* en speelt:

1. Z. *P.* op 23 of *P.* op 22 *schaak* (speelt hij *pion* op 24 *schaak*, dan ontstaat het volgende spel, doch aan den tegenovergestelden vleugel). W. R. op 30. Z. *P.* op 32 (of *P.* op 24. W. R. op 23 en de *pionnen* zijn verloren). W. R. op 38. Z. *P.* op 40. W. R. op 39. Z. *P.* op 31. W. R. op 48. Z. *P.* op 30. W. R. op 56. Z. *P.* op 39 (of Z. *P.* op 38. W. R. op 55. Z. *P.* op 39. W. R. op 63). W. R. op 55. Z. *P.* op 48 *schaak.* W. R. op 47. Z. *P.* op 38 *schaak.* W. R. op 56. Z. *P.* op 46. W. R. op 47 en dan zijn de *pionnen* weder in hetzelfde geval. Zoo de zwarte in de plaats van *P.* op 48 te spelen en *schaak* te geven, zijnen *P.* op 47 speelt, dan gaat de witte *koning* op 46, zwarte *pion* op 38, witte *koning* op 55, speelt hij daarentegen *P.* op 38, dan gaat de W. R. op 63.

Of zoo de zwarte bij den derden *zet* zijnen *pion* op 31 speelt en *schaak* geeft, dan gaat W. R. op 47, Z. *P.* op 40 *schaak*, (speelde hij *P.* op 39 dan gaat W. R. op 40. Z. *P.* op 30. W. R. op 47

en dan zijn de *pionnen* verloren, of speelde de zwarte *P.* op 30, dan ging de W. R. op 55). W. R. op 39. Z. *P.* op 30 *schaak*. W. R. op 48. Z. *P.* op 38. W. R. op 39 en de *pionnen* zijn verloren.

Of speelde de zwarte bij den derden *zet P.* op 23. W. R. op 46. Z. *P.* op 31. (Of *P.* op 30. W. R. op 47. Z. *P.* op 31. W. R. op 55, (of *P.* op 40, dan volgt het voorgaande spel.) W. R. op 47. Z. *P.* op 40. (Speelde hij *P.* op 39. W. R. op 48. Z. *P.* op 30. W. R. op 47.) W. R. op 39. Z. *P.* op 30 *schaak*. W. R. op 48. Z. *P.* op 38. W. R. op 39.

W. R. op 40.

2. Z. *P.* op 30 of *P.* op 32. W. R. op 48. Z. *P.* op 31. (Speelde hij *P.* op 30. W. R. op 47. Z. *P.* op 31. W. R. op 55.) (Of *P.* op 22. W. R. op 40. Z. *P.* op 30. W. R. op 31.) W. R. op 47. Z. *P.* op 40. W. R. op 39. Z. *P.* op 22. (Speelde hij *P.* op 30. W. R. op 48.) W. R. op 48.

Of speelde de zwarte bij den vierden *zet P.* op 39. (Of *P.* op 30, dan zou de W. R. op 55 gaan.) W. R. op 40. Z. *P.* op 22. (Of *P.* op 30. W. R. op 47). W. R. op 47. Z. *P.* op 30. W. R. op 55. Z. *P.* op 38. (Of *P.* op 40. W. R. op 54 of op 56.)

Of speelde de zwarte bij den vierden *zet P.* op 39. (Of *P.* op 30 dan ging de W. R. op 55.) W. R. op 40. Z. *P.* op 22. (Of *P.* op 30. W. R. op 47.) W. R. op 47. Z. *P.* op 30. W. R. op 55. Z. *P.* op 38. (Of *P.* op 40. W. R. op 54 of 56.)

Of speelde de zwarte bij den vierden *zet P.* op 22. W. R. op 48. Z. *P.* op 40. (Of *P.* op 39 *schaak*. W. R. op 40. Z. *P.* op 30. W. R. op 47.) W. R. op 39. Z. *P.* op 30. W. R. op 48. Z. *P.* op 38. W. R. op 39. Of speelde de zwarte

bij den tweeden *zet*, *P.* op 22, (*P.* op 24, zou hetzelfde spel, aan de tegenovergestelde zijde, veroorzaken.) W. R. op 39. Z. *P.* op 30 *schaak*. W. R. op 38. Z. *P.* op 24. W. R. op 46.

W. R. op 48.

3. Z. *P.* op 38. Of *P.* op 32. W. R. op 47. Z. *P.* op 31. W. R. op 55. (Of *P.* op 24. W. R. op 40. Z. *P.* op 31 *schaak*.) (Speelde hij *P.* op 38, dan W. R. op 39. Z. *P.* op 31. W. R. op 46. Z. *P.* op 32. W. R. op 54.) W. R. op 48. Z. *P.* op 39, *schaak*. W. R. op 40. Z. *P.* op 32. W. R. op 47.

W. R. op 39.

4. Z. *P.* op 31.

W. R. op 46.

5. Z. *P.* op 32. Of *P.* op 24. W. R. op 39. Z. *P.* op 32, *schaak*. W. R. op 46. Z. *P.* op 40. W. R. op 39.

W. R. op 54.

6. Z. *P.* op 39. Of *P.* op 40. W. R. op 55. Z. *P.* op 39. W. R. op 63.

W. R. op 55.

7. Z. *P.* op 40. Of *P.* op 46, *schaak*. (Of *P.* op 47. W. op 46. Z. *P.* op 40. W. R. op 55.) W. R. op 47. Z. *P.* op 40, *schaak*. W. R. op 54. Z. *P.* op 48. W. R. op 47.

W. R. op 63.

8. Z. *P.* op 46. Of *P.* op 48. (Of *P.* op 47. W. R. op 55.) W. R. op 56. Z. *P.* op 46. W. R. op 47.

W. R. op 54.

9. Z. *P.* op 48.

W. R. op 47.

Hoedanig men ook met deze *pionnen* spele, wanneer de tegenpartij, met zijnen *koning* altijd de beste *zetten* doet, zullen zij er nooit doorkomen en veel minder *koningin* halen, doch speelt de *koning* niet goed, zoo als bij voorbeeld wanneer hij bij den tweeden *zet*, in de plaats van op 48 op 31 ging dan moet de zwarte *P.* op

32 spelen en dan zou ontwijfelbaar een van de pionnen tot *koningin* komen. Maar daar het zeer zelden, in den loop van een spel, gebeurt dat drie vereenigde *pionnen* nog op derzelver eerste standplaats staan en bij het einde daar nog staan, zoo mag men veronderstellen dat in de meeste gevallen drie *pionnen* tegen den *koning*, de overwinning zullen behalen.

Wanneer de *pionnen* van elkander afgescheiden staan dan zal er altijd een van de drie doorkomen, dewijl de *koning* niet spoedig genoeg na het nemen van den eersten, den tweeden, en nog minder den derden, zal kunnen achterhalen.

Wij hebben deze *positie* zoo uitgebreid behandeld opdat de leergierige schaakspeler daardoor een te juister begrip zou krijgen van het belangrijke om de *pionnen* goed tegen den *koning* aan te voeren en tevens om hem te doen zien hoe gemakkelijk het den *koning* valt om de hem aanvallende *pion* werkeloos te maken. Wanneer drie *pionnen* tegen eenen anderen *officier* tegenoverstaan dan ziet men spoedig of het mogelijk is om de *pionnen* door te brengen of niet.

Vier *pionnen* tegen eenen *officier* moeten altijd *koningin* halen, wanneer de *officier* er niet eenen van kan nemen eer zij tot op drie schreden van de randrij gekomen zijn, waar de *koningin* alleen de *pionnen* kan terug houden of nemen.

§ 6.

Een pion *en een* officier *tegen eenen* officier.

Eerste geval, *pion* en *paard* tegen een *paard*, de *pion* kan dan geene *koningin* halen want hoe zeer op Tabel E. N°. 26, de C. op 26, vak 11, voor den P. op 19, beschermt tegen den *C.* op 28 en dit *stuk* belet om zich voor den *pion* te plaatsen, zoo is dit slechts voor eenen *zet* want de *C.* van 28 gaat op 13 en dwingt dus den P. om op 11 te gaan waarna de *C.* op 3 gaat en dus den *pion* belet om *koningin* te halen, de vijandelijke C. van 26 kan dit *stuk* niet van daar verjagen dan door zichzelven *enprise* te stellen, ware intusschen de *pion* reeds zoo ver gevorderd

als de *P.* op 50 en stond er een *C.* op 43 welke den *naset* heeft om vak 50 aan te vallen dan zou de C. van 41 zich moeten opofferen, of wel op eene andere wijze eene verandering in het spel te weeg brengen, want anders haalt de *P. koningin*; wanneer evenwel de witte, die den P. op 19 bestuurt, nog een ander *stuk* te zijner beschikking heeft, dan moet die *pion koningin* halen, en dan spele men:

1. Z. *C.* van 28 op 13. W. P. van 19 op 11.
2. Z. *C.* van 13 op 3. W. zijn vrije stuk.
3. Z. *C.* van 3 op 13. W. C. van 26 op 20.
4. Z. *C.* moet zich nu opofferen of den *pion* ongehinderd *koningin* laten halen.

Indien de vijand nu ook nog een vrij *stuk* heeft, waarover hij beschikken kan, dan spreekt het van zelven, dat zoo de *pion koningin* zal halen er nog een *stuk* moet worden bij gebragt, welke den zwarten *C* van 3 verjaagt.

Tot meer duidelijkheid zette men de partij op als volgt: de witte R op 30. C op 41 en twee P op 9 en op 55, de zwarte *R* op 40. *C* op 18 en twee *P* op 39 en 47; deze partij kan op verschillende wijze gewonnen worden als:

1ste.

1. W. R op 25, Z. *C.* op 1, dewijl hij, noch met zijnen *koning* noch met zijne *pionnen*, kan spelen en hij den *pion* op 9 niet durft verlaten.
2. W. C. op 35, om dit *stuk* op de plaats van zijnen *koning* te brengen.
   Z. *C.* op 11, want op 18 zou dit *stuk* worden genomen.
3. W. C. op 20. Z. *C.* op 1.
4. W. C. op 30, *mat.*

2de.

1. W. R. op 37 om den *C.* op 18 aan te vallen.
   Z. *R.* op 31, zoo hij met zijn *paard* speelde zou hem dit niets helpen.

2. W. R. op 36.	Z. *R.* op 38 om den P. op 55 te gaan nemen, want zoo hij den vijandelijken *koning* vervolgde zoo hem dit niets baten.
3. W. R. op 27.	Z. *C.* op 1.
4. W. R. op 19.	Z. *R.* op 45.
5. W. R. op 10.	Z. *R.* op 54.
6. W. R. op 1. neemt *C.*	Z. *R.* op 55. neemt P.
7. W. R. op 10.	Z. *R.* op 56 of 48.
8. W. P. op 1, wordt D.	Z. *P.* van 47 op 55.
9. W. D. op 8, *schaak.*	Z. *R.* op 47.
10. W. D. op 43, *schaak.*	Z. *R.* op 56.
11. W. D. op 52.	Z. *R.* op 64.
12. W. D. op 24, *schaak.*	Z. *R.* op 63.

13. W. voert nu zijnen *koning* en zijn *paard* aan, terwijl hij, om den anderen *zet*, den vijandelijken *koning* dwingt om weder op 63 te gaan, hetwelk hij gemakkelijk met zijne *koningin*, kan doen, dewijl de zwarte *koning*, zijnen *pion* op 55 niet durft verlaten.

3de.

1. W. C. op 51.	Z. *C.* op 1	of	*R.* op 52.
2. W. C. op 45.	Z. *C.* op 18	„	*R.* op 40.
3. W. C. op 39 neemt *P.*	Z. *C.* op 1	„	*R.* op 52.
4. W. R. op 38.	Z. *C.* op 18	„	*R.* op 40.
5. W. C. op 29.	Z. *C.* op 1	„	*R.* op 52.
6. W. C. op 46.	Z. *R.* op 52	„	*C.* op 1.
7. W. R. op 47 neemt *P.*	Z. *R.* op 23.		

8. W. R. op 39, en brengt nu den P. van 55 tot *koningin.*

4de.

1. W. R. op 38.	Z. *C.* op 1, dewijl de *R.* zijne plaats niet kan verlaten.
2. W. C. op 51.	Z. *C.* op 18.
3. W. C. op 34.	Z. *C.* op 1.

4. W. *C.* op 28. Z. *R.* op 52, dewijl het *paard* van 1 niet kan spelen zonder zich *en prise* te zetten.
5. W. R. op 47 neemt *P.* Z. *R.* op 51.
6. W. C. op 45. Z. *R.* wat hij wil.
7. W. C. op 39 neemt *P.* en kan nu ongehinderd den *pion* van 55 tot *koningin* brengen.

5de.

1. W. R. op 38. Z. *C.* op 1.
2. W. C. op 26. Z. *C.* op 18.
3. W. C. op 11. Z. moet den *pion* op 9 *koningin* laten halen, of hij moet zijn *pion* op 47 prijs geven, waarna die op 39, door het witte *paard*, weldra zal genomen worden, door eerst op 35 en daarna op 45 te gaan.

Men ga hier het spel van den witte na, ten einde te bevatten, waarom hij zoo, en niet anders speelt, dewijl het er op aankomt om het vrije spel van den zwarten te hinderen of om zijn *paard* te noodzaken om den *pion* op 9 te verlaten en om het *paard* van 41 goed aan te voeren. Zoo de zwarte, bij den eersten *zet* van het 4e en 5e voorbeeld met zijn *paard* op 28 den witten *koning schaak* gave, dan zou deze op 37 gaan en dan zou het spel van het tweede voorbeeld ontstaan.

Tweede geval, een *pion* en een *paard* tegen eenen *looper*. De *pion* kan geene *koningin* halen, want hoe zou het *paard* toch den *looper* van de rij kunnen verjagen waarop hij zich plaatst om den *pion* het voortgaan te beletten, om zich daarvan te overtuigen, plaatse men eenen witte *looper* op 40 en eenen zwarten *pion* op 53 en het *paard* waar men dit verkiest, wel kan men den *looper* noodzaken om den *pion* te nemen en daardoor zichzelven op te offeren, doch dit is ook alles.

Derde geval, een *pion* en een *paard* tegen eenen *toren* of tegen de *koningin*. De *pion* wordt altijd door den *toren* genomen, men plaatse, bij voorbeeld den *toren* op 14, het *paard* op 56 en den *pion* op 46, zoo als deze *stukken* op Tabel E. N°. 26, voorkomen, en men zal zich daarvan overtuigen. Wanneer men in de plaats van eenen *toren*, de *koningin* neemt, dan gaan het *paard* en de *pion* beide verloren, men plaatse slechts de *koningin* op 55, het *paard* op 56 en den *pion* op 58 dan blijkt dit duidelijk. En hoedanig men deze *stukken* ook opzet, mits dat de *pion*, met den *voorzet* niet op de laatste rij op een na staat zal dit altijd het geval zijn.

Vierde geval, *pion* en *paard* tegen den *koning*; de *koning* zal den *pion* nemen, wanneer namelijk de vijand geen ander *stuk* meer heeft om te kunnen spelen, doch wanneer de *koning* te laat bij den *pion* komt terwijl, deze laatste reeds de laatste rij op een na bereikt heeft, bij voorbeeld de *koning* op 10, het *paard* op 18 en de *pion* op 11, dan haalt de *pion koningin*, dewijl hij door het *paard* verdedigd wordt, en zoo er bovendien nog een ander zwart *stuk* op het bord staat, hetwelk gespeeld kan worden dan kan de witte *koning* het *paard* niet nemen en dus niets anders dan van 56 op 62 heen en weder gaan tot dat het anderen *stuk* is aangebragt en den *koning* verjaagd, waarop de *pion koningin* haalt, maar stond de witte *koning* op 47, het zwarte *paard* op 56 en de *pion* op 46, dan zou de witte *koning* het *paard* kunnen nemen, dewijl hij dan nog den tijd overhoudt om den *pion* in te halen, doch zoo het *paard* op 40 stond, dan zou de *koning* dit niet kunnen nemen, dewijl dan de *pion* ongehinderd *koningin* zou kunnen halen en in dit geval kan de *koning* niet anders dan op 47, 54 en 45 heen en weder gaan.

Vijfde geval, een *pion* en een *looper* tegen een *paard*. De *pion* haalt *koningin*, doch alleen dan wanneer hij de laatste rij op een na bereikt heeft. (De *pionnen* van de *torens*, zijn hiervan evenwel uitgesloten,) men plaatse eenen witten *looper* op 40, eenen *pion* op 12 en een zwart *paard* op 4. Het *paard* kan niets anders doen dan vak 4 be-

dreigen of zich daarop plantsen en dus niet anders dan 10, 19, 21, 14 en 4 bezetten en de *looper* behoeft dus niets anders te doen dan de rij van 4 op 40 bezet te houden ten einde, als het *paard*, dat men vooronderstelt den *voorzet* te hebben, zich dan bij voorbeeld op 10 begeeft, op 13, 23 of 31 te gaan, om het *paard* als het weder op 4 komt te nemen.

Zoo de *looper*, in de plaats van op zwart te staan, op wit stond, bij voorbeeld op 51, 33 of waar men zulks verkiezen mogt dan behoeft hij zich slechts, zoodra als het *paard* op 4 komt, op 28 te plaatsen, waardoor het *paard* genoodzaakt wordt zich over te geven. Maar stond de *pion* verder van de randrij, bij voorbeeld op 20, het *paard* op 28 en de *looper* op 56 dan zou de *looper* al de vakken die het *paard* tot zijne beschikking heeft, niet kunnen bedreigen en dan zou de *pion* ook niet vooruit kunnen komen.

Maar zoo er nog een tweede witte *looper* op het bord was overgebleven en deze stond, bij voorbeeld op 48, dan zou de *pion* voorzeker *koningin* halen, want deze *looper* verhindert het *paard* om zich op 12 te plaatsen, waardoor het eindelijk genoodzaakt wordt om den *pion* te verlaten of zich *en prise* te stellen. Ja zelfs ware er slechts een *looper* en deze stond op 48 dan nog zou de *pion koningin* halen, want deze *looper* verjaagt het *paard* van 12, hetwelk zich op 18, 27, 29 of 22 plaatst om den *pion* het voortrukken te beletten, nu gaat de *looper* op 21 of op 30, het *paard* spele nu wat het wil, de *pion* gaat op 12 nu moet het *paard* vak 4 trachten te bezetten of te bedreigen, en in dit geval gaat de *looper* op 28, waardoor het *paard* genoodzaakt wordt zich *en-prise* te zetten, stond evenwel de *pion* op 28 en het *paard* op 20, dan zou de *pion* niet kunnen doordringen; maar dat de *pionnen* van de *torens* altijd moeten doorkomen, waar zij ook staan, is duidelijk en klaar, men beschouwe slechts den *pion* op 49, den *looper* op 59 en het *paard* op 58. Het *paard* kan niet op 41 gaan, uithoofde dat de *looper* het zou nemen en gaat dus op 43 om 33 te bedreigen, als bij voorbeeld:

1. Z. C. op 43. W. P. op 41.
2. Z. C. op 35. W. F. op 45.
3. Z. C. waar het wil. W. F. op 54.
4. Z. C. op 33. W. F. op 36, van waar hij het *paard* neemt, waar het ook moge gaan.

Indien de witte *looper* op eene andere kleur, bij voorbeeld op 60 stond, dan zoù het spel aldus zijn:

1. Z. C. op 41. W. F. op 53.
2. Z. C. waar het wil. W. F. op 62.
3. Z. C. op 41. W. F. op 44, waardoor het *paard* al weder gevangen is.

Dat het *paard* niet anders kan spelen dan het vak voor den *pion* te blijven bezetten of bedreigen, zal men gemakkelijk begrijpen, dewijl anders de *pion* zou voortrukken en *koningin* halen.

Zesde geval, pion en *looper*, tegen eenen *looper* welke op eene andere kleur staat. Deze *pion* kan geene *koningin* halen, men plaatse bij voorbeeld den *pion* op 50, zijn *looper* op 41 en den witten *looper* op 51. Zoo de beide *loopers* op dezelfde kleur stonden, de zwarte *looper* van 41, bij voorbeeld op 49 dan zou de *pion* wel is waar ook geene *koningin* kunnen halen, maar de *looper* van 41 ware dan ook verloren.

Zevende geval, pion en *looper* tegen eenen *toren* of tegen de *koningin*. De *pion* kan geene *koningin* halen, doch staat hij op de laatste rij op een na, dan moet het vijandelijke *stuk* zich opofferen. Men plaatse bij voorbeeld eenen zwarten *toren* op 4 of de *koningin* op 26, den witten *looper* op 38 en eenen witten *pion* op 10, als wanneer men bevinden zal, dat de *pion* op 2 gaande door de *koningin* of door den *toren* genomen wordt, doch dat dit *stuk* dan ook den *looper* van 38 ten buit valt. Zoo de *pion* op 18 stond en de *looper* op 45, dan zou de *koningin* of de *toren* op 12 gaan, en daardoor den *pion* beletten verder vooruit te komen.

Achtste geval, pion en *looper* tegen den *koning*. Wan-

neer de *koning* niet te laat komt, dan kan de *pion* geene *koningin* halen, men plaatse bij voorbeeld den witten *koning* op 60 en de zwarte *pion* op 52 en eindelijk eenen zwarten *looper* op 59. — dus, staat de *looper* op de kleur van het vak op hetwelk men *koningin* moet halen, dan moet de *koning* den *pion* vastzetten, eer hij de laatste rij op eene na bereikt heeft, als wanneer de *looper* niets hoegenaamd kan te weeg brengen.

Negende geval, een *pion* en een *toren* tegen een *paard*. De *pion* haalt in alle gevallen *koningin*, dewijl de *toren*, door het bezetten van de rij voor den *pion*, het *paard* altijd kan verhinderen om zich op het vak voor den *pion* te plaatsen. Wanneer er in de plaats van het *paard* een *looper* stond, dan zou de *pion* geene *koningin* kunnen halen, dewijl de *looper* altijd het vak voor den *pion* kan bedreigen, maar dan moet zoodanig een *looper* zich toch altijd tegen den *pion* opofferen. Tegen de *koningin* of tegen eenen *toren* zou de *pion* niet doorkomen, doch zoodanig een *stuk* moet zich dan tegen den *pion* opofferen, want daar de *toren* steeds op de *perpendiculaire* rij, achter zijnen *pion* blijft, zoo kan de laatstgenoemde altijd voortgaan en niet genomen worden, zonder dat de *toren* het nemende *stuk* herneemt. Om dezelfde reden zal de *pion* altijd *koningin* halen, als hij door eenen *toren* beschut wordt, in weerwil van den vijandelijken *koning*, dewijl deze den *pion* niet kan nemen.

Tiende geval, *pion* en *koningin* tegen een ander *stuk*, welk het ook zijn moge, moet altijd de randrij bereiken, hetzij hij *koningin* hale of het vijandelijke *stuk* noodzake om zich opteofferen. In alle gevallen wordt de vijandelijke *koningin* tegen den *pion* of tegen de andere *koningin* verruild, en in het laatste geval haalt de *pion* *koningin*.

Elfde geval, *pion* en *koning* tegen een *paard*. In dit geval kan de *pion* dan alleen *koningin* halen, wanneer de partij staat als in Tabel E. N°. 27, W. R. op 10, P. op 9 en zwarte *C*. op 1, of witte R. op 15, P. op 16 en zwarte *C*. op 23, en ten bewijze dat in alle andere *positien* de *pion* geene *koningin* kan halen, beschouwe men op

dezelfde Tabel en N°., den zwarten *R.* 42, *P.* op 14 en w
C. op 49. dezelfde *positie* als die waar de R. op 10 sta
doch eene rij meer achterwaarts, men spele aldus:
1. W. C. op 59 *schaak*. De zwarte *R.* waar hij wil.
2. W. C. kan nu, door gestadig *schaak* geven, in wee
wil van den vijandelijken *koning*, altijd een der va
ken 34, 43, 49 of 59 bezetten, en daar het voo
rukken van den *pion* beletten of denzelven neme
hoe zeer het *paard* dan ook hernomen wordt.

Wat nu de vierde *positie* betreft, zwarte *R.* op 47, *R.*
op 48 en wit C. op 39, deze is dezelfde als die waar de
koning op 15 staat, doch almede eene rij meer achterwaarts
Hier gaat het witte *paard* op 45 en wanneer dan de zwart
pion op 56 gaat, dan geeft het witte *paard* op 62 een
dubbel *schaak*, en kan aldus dezelfde *positie* krijgen, als
daâr waar de *koning* op 42 staat, en aldus beurtelings de
vakken 39, 46, 62 en 56 bezetten, al naarmate waar de
zwarte *R.* zich plaatst. Wanneer de *pion* op het midden
van het bord staat, dan zal men duidelijk zien dat de ko-
ning nooit den aanval van het *paard* op het vak voor den
pion, zal kunnen verhinderen.

Twaalfde geval, een *pion* en de *koning* tegen eenen
toren, deze *pion* kan geene *koningin* halen, doch de to-
ren moet zich tegen denzelven opofferen; bij voorbeeld als
de zwarte *R.* op 50 en *P.* op 51 en de witte T. op 19,
dan is de partij *remise*, want de *toren* kan dan steeds op
18, 19 of 20 gaan en of aan den *koning* of aan den *pion*
schaak geven, want de *koning* durft zijnen *pion* niet te
verlaten.

Dertiende geval, een *pion* en de *koning* tegen de *ko-
ningin*. Men plaatse den witten R. op 8, P. op 14 en
de zwarte *D.* op 54, dan zal men zien, zoo de witte den
voorzet heeft, dat de zwarte *D.* wel door gestadig *schaak*
geven den *pion* kan beletten om voorwaarts te gaan, doch
dien evenwel niet kan nemen zonder zichzelve opteofferen,
bij deze *positie*, wanneer er namelijk geene andere *stukken*
op het bord beweegbaar zijn, (zie § 5 bladz. 375 van dit
hoofdstuk) kan de *koning* zijnen *pion* laten nemen, dewijl

hij dan *pat* wordt, namelijk als de zwarte den *voorzet* heeft. (*)

Zoo de *koningin* nog een vrij *stuk* overig heeft hetgeen zij kan aanbrengen, bij voorbeeld men plaatse den W. R. op 3 de D. op 48 en Z. *R.* op 63 en *P.* op 55, dan kan het volgende spel plaats hebben:

1. W. R. op 12.	Z. *R.* op 54.
2. W. D. op 30 *schaak.*	Z. *R.* op 61.
3. W. D. op 39.	Z. *R.* op 54 of 62.
4. W. D. op 38 *schaak.*	Z. *R.* op 61.
5. W. D. op 47 *schaak.*	Z. *R.* op 62.
6. W. D. op 46 *schaak.*	Z. *R.* op 63.
7. W. R. op 21.	

Zoodanig houdt de witte den zwarten bezig, tot dat de *koning* is aangebragt, als wanneer de *mat* zonder het nemen van den *pion* zich van zelven aanbiedt, en wel op de volgende wijze:

Z. *R.* op 64. W. D. op 48. Z. *R.* op 63. W. R. op 29. Z. *R.* op 62 of 54. W. D. op 30. Z. *R.* op 63. W. R. op 37. Z. *R.* op 64 of 56. W. D. op 32. Z. *R.* op 63. W. R. op 45. Z. *R.* op 62. W. D. op 30. Z. *R.* op 63. W. R. op 46. Z. *R.* op 64 of 56. W. D. op 32. Z. *R.* op 63. W. D. op 40. Z. *R.* op 62. W. D. op 54 *mat.*

Veertiende geval. Pion en *koning* tegen den *koning.*

In het spel van de onvermijdelijke of beslissende *matten*

(*) Over het algemeen is bij al deze bovenstaande gevallen, wanneer men die op een wezenlijk spel, toepasselijk maakt, voorondersteld dat de *stukken* des vijands of de onzen onbeweeglijk zijn, waardoor een *pat* of eene *remise* onstaat, die onvermijdelijk is. Wij kunnen slechts eenen algemeenen regel aangeven, doch de ontelbare wijzigingen en veranderingen welke door de onderscheidene *positien* ontstaan kunnen, worden aan den beoefenaar van dit boek overgelaten, die daarom wel zal doen, om zich te overtuigen dat hij alles wel begrepen heeft, niet alleen het bovenstaande met alle andere *positien* te vergelijken, maar ook door het opzetten van andere *positien* te beproeven in hoeverre de aangevene regelen uitvoerlijk zijn en hoe en waar er afwijkingen noodzakelijk worden.

vindt men de algemeene voorwaarde, onder welke de *pion koningin* kan halen, dien ten gevolge wordt de zwarte *P.* op 29 staande, zoo zijn *R.* op 23 staat, door den W. R. belet *koningin* te halen, zoo die op 35, 39, 40, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 59, 60, 61, 62, 63 of 64 staat. — Wanneer de Z. *R.* op 30 en de *P.* op 29 staan, dan wordt dezelve door den W. R. van *koningin* gehouden op 44, 45, 46, 47, 52, 53, 54, 55, 60, 61, 62 en 63, en zoo de zwarte *R.* op 37 en de *P.* op 29 staan, dan kan de W. R. alleen op 52, 54, 60, 61 en 62 staande, den *pion* beletten *koningin* te worden, waarop deze berekening gegrond is, zal uit de volgende § duidelijk blijken.

§ 7.

Spel van den koning *en van de* oppositie.

Daar de *koningen* bij het einde van het spel, wanneer er nog weinige *stukken* en voornamelijk weinige *officiers* zijn overgebleven, doorgaans eene belangrijke rol spelen en wel het voornaamste tot het doorvoeren of tegenhouden van de *pionnen* bijdragen, en aldus derzelver wederzijds spel niet wel van elkander kan worden afgezonderd, dewijl dit doorgaans met elkander in verband staat, zoo oordeelen wij het, als het doelmatigste om het spel van de *koningen* nu hier aftehandelen, en wij zullen dus uit hetzelven, de bij den aanvang van dit hoofdstuk, reeds aangegevene gronden, van dit spel zoodanig trachten te ontwikkelen, dat iedereen die het met opmerkzaamheid bestudeert, een duidelijk begrip daarvan moet krijgen.

Vooreerst herinnere men zich dat wij reeds vroeger gezegd hebben, dat de *koning* zich noch *en prise* mag zetten, noch den vijandelijken *koning* aanvallen, waardoor dus zijn spel van dat der andere *stukken* geheel afwijkt en een gansch ander bestuur vereischt. Ook houde men in het oog, dat de *koning*, den vijandelijken *koning*, dan de meeste vakken ontoegankelijk maakt, wanneer hij regt tegen over denzelven, of in *oppositie* (zie verklaring der kunst-

woorden) met hem staat, want staat de eene *koning* op 23 en de andere op 38, dan belet hij hem slechts de vakken 30 en 31, maar staat de *koning* op 22 dan verdedigt hij, buiten en behalve deze twee ook nog vak 29.

De werking van deze afsnijding neemt evenwel niet eerst eenen aanvang met de *oppositie*, maar reeds veel vroeger, want zoo, wanneer men de *koningen* op 25 en 41 plaatst, de rij van 33 op 40 voor beiden ontoegankelijk is, zoo is dit dezelfde zaak wanneer men de *koningen* op 50 en 18, of op 59 en 11 plaatst, dewijl er dan gespeeld wordt:

1. Z. *R.* van 11 op 19 of *R.* van 18 op 26.
W. R. van 59 op 51 » R. van 50 op 42.
2. Z. *R.* van 19 op 27.
W. R. van 51 op 43.

En derhalve kan de zwarte *koning* niet over de bovengenoemde rij komen, wanneer de witte hem, zoo hij regts of links gaat steeds volgt en altijd in de *oppositie* blijft, en wanneer de witte den zwarten wil tegenhouden, dan doet hij dit reeds op den versten afstand, want zoo, bij voorbeeld, de zwarte *koning* van 11 op 12 gaat, dan gaat de witte van 59 op 60, of anders:

Z. *R.* van 11 op 20. W. R. van 59 op 52, en zoo vervolgens.

Wanneer men dit wel begrijpt zal men zien dat het nemen van de *oppositie* den vijand dwingt om zich zijwaarts of rugwaarts te begeven, waardoor ons eene menigte van vakken open blijven, waar heen wij ons niet zouden kunnen begeven, zoo wij de *oppositie* niet genomen hadden, want zoo de zwarte *koning* op 12 en de witte op 60 stond, en men speelde aldus:

1. Z. *R.* van 12 op 20. W. R. van 60 op 52.
2. Z. *R.* van 20 op 28. W. R. van 52 op 44.

dan kon de zwarte niet anders dan op 27, 29, 20, 19 of 21 gaan,

In het eerste geval kan de witte *koning* zich op 37, 38, 39, 40, 30, 31, 32, 23, 24 en 16 begeven, in het tweede naar de vakken 35, 34, 33, 20, 25 en 17, in het derde geval naar al de vakken op de rij van 33 op 40, in het

vierde geval naar de vakken op de rij van 33 op 40, als mede naar 30, 31, 32, 23, 24 en 16 en in het vijfde geval, naar al de vakken op de rij van 33 naar 40, alsmede naar 26, 25 en 17, zonder dat de vijand de magt heeft, om dit met zijnen *koning* te beletten.

Onder al de vakken welke ons toegankelijk gemaakt worden, door het nemen van de *oppositie*, is nu natuurlijk dat het belangrijkste, hetwelk ons den vijand heeft moeten inruimen, want dit is de sleutel tot al de overigen, wij zullen het aldus noemen: *het vak van den overgang*, zoodanig een vak is, wanneer in het bovenaangehaalde spel, na genomene *oppositie*, de zwarte *koning* op 29 speelt, het vak 35, hetgeen wij dan terstond moeten bezetten, om daardoor 28 en 36 voor den vijandelijken *koning* ontoegankelijk te maken. Stonden er nu twee witte *pionnen* op 46 en 55 en een zwarte op 38, dan zou, nadat de witte *koning* op 35 gegaan is, het volgende spel ontstaan:

1.	Z.	*R.* op 30	of *R.* op 21	of *R.* op 22.
	W.	R. op 36	„ R. op 36	„ R. op 36.
2.	Z.	*R.* waar hij wil	„ *R.* op 30	„ *R.* op 23, 30 of 31.
	W.	R. op 37	„ R. op 28	„ R. op 37, 28 of 37.

en dan wordt de zwarte gedwongen om zijnen *pion* te verlaten, die dan door den witten genomen wordt en daardoor zijne *pionnen* vrij maakt.

Wat nu aangaat hoedanig men de *oppositie* kan winnen, dan overwege men eerst welke de rij is op welke wij den vijandelijken *koning* moeten ophouden, en dan trachte men, al naarmate de *stukken* staan, de verwijderdste *oppositie* te nemen, waardoor men meest altijd de wezenlijke *oppositie* zal winnen. Zoo plaatse men bij voorbeeld den witten *koning* op 57, den zwarten op 26 en eenen *pion* van diezelfde kleur op 28. De witte *koning* speelt op 58 en nu kan het niet missen of hij houdt den zwarten *koning* op de rij van 41 tot 48 staande, waardoor de partij *remise* of *pat* moet worden.

Op Tabel E. N°. 28 zien wij eene partij, waarin, zoo zij *remise* zal worden, de witte de *torens* uit het spel moet brengen en dan de *oppositie* moet nemen; te dien einde speelt hij aldus:

1. W. T. op 56 *schaak*. Z. *R*. op 60 of 61.
2. W. T. op 64 *schaak*. Z. *R*. op 51 of 52.
3. W. T. op 59 neemt *T*. Z. *R*. op 59 neemt T.
4. W. R. op 43 plaatst zich nu in *oppositie*, en volgt den zwarten *koning* waar hij ook ga, steeds de *oppositie* houdende, waardoor de partij noodwendig *remise* moet worden.

Het houden van de *oppositie* is dikwerf allernoodzakelijkst om eene nadeelige partij *remise* te maken, zoo als wij in het vorenstaande voorbeeld gezien hebben. In die gevallen, waarin dit noodig wordt, moet men alvorens naauwkeurig onderzoeken of het mogelijk is om den vijandelijken *koning* tegen te houden, en zoo niet, of dan hetgeen de oorzaak daarvan is, ook het voorgestelde doel geheel zal doen mislukken. Men plaatse bij voorbeeld den witten *koning* op 21 en eenen *pion* op 18, den zwarten *koning* op 5 en twee *pionnen* op 10 en 19, dan zal men zien dat de witte, den zwarten *koning* niet verhinderen kon om naar 3 te gaan, als wanneer de *pion* op 19 den witten *koning* belet om de *oppositie* te houden, doch daar de *pion* op 18 *het vak van overgang dekt*, zoo kan de witte *koning* veilig naar 21 terug gaan, en zoodra als de zwarte *koning* weder op 4 komt, de *oppositie* hernemen en de partij *remise* houden, want zoo de zwarte *pion* op 27 gaat, dan kan de witte *koning*, al stond deze ook op 24, dien *pion* nog inhalen eer hij 59 bereiken kan, dien nemen en dan nog tijdig genoeg naar zijnen *pion* op 19 terugkeeren, om dien te verdedigen tegen den aanval van den zwarten *koning*, en dan wordt het voor den zwarten, zoo hij de partij niet wil verliezen, zaak om de *oppositie* te nemen, ten einde de witte *koning* den *pion* op 10 niet neme, en daarna met den zijnen van 18 *koningin* hale.

De *oppositie* kan afgebroken worden door eigene of door vijandelijke *stukken*, maar ook daardoor dat men den *koning* verleide op een vak te gaan, waar hij om zich niet te ver van zijne eigene of des vijands *pionnen* te verwijderen, genoodzaakt wordt de *oppositie* op te geven, of waarop men hem, door *schaak* geven, of door dezen of

geenen *zet* dit voordeel doet verliezen. Zie hier eenige voorbeelden ter opheldering. Men plaatse den zwarten *koning* op 16 en zijnen *pion* op 40, den witten *koning* op 14 en zijnen *pion* op 48. de zwarte *koning* heeft de *oppositie* genomen, nu speelt witte R. op 22, zwarte *R.* op 24, witte R. op 30, zwarte *R.* op 32, witte R. op 38, maar nu wordt de zwarte *koning* door zijnen eigenen *pion* opgehouden, en moet dus weder naar 24 terug, waarop de witte *koning* den *pion* op 40 gaat nemen en zijnen *pion* naar *koningin* geleidt. Even zoo is het als men den zwarten *koning* op 22 en zijnen *pion* op 39 plaatst, terwijl de witte *koning* op 20 en zijn *pion* op 47 staat, de zwarte heeft de *oppositie* genomen en de witte R. speelt op 28, zwarte *R.* op 30, witte R. op 36, zwarte *R.* op 31, dewijl de witte *pion* van 47 hem belet op 38 te gaan, witte R. op 37 (*het vak van overgang*,) zwarte *R.* waar hij wil, witte R. op 38 en hoe de zwarte nu ook moge spelen, de witte neemt den *pion* op 39 en geleidt zijnen eigenen *pion* naar *koningin*.

Een ander voorbeeld: men plaatse den witten *koning* op 22 en twee *pionnen* op 26 en 33, den zwarten *koning* op 20 en eenen *pion* op 25, en nu speelt:

1. W. R. op 30.
   Z. *R.* op 28.
2. W. R. op 38.
   Z. *R.* op 20 of op 21 of op 27, zoo hij op 35 of 36 ging dan zou de *pion* van 26 terstond *koningin* gaan halen.
3. W. R. op 37 of op 21 of op 29.
   Z. *R.* op 27 „ op 20 „ op 35, en dan gaat de *pion* van 26 ongehinderd *koningin* halen.
4. W. R. op 29 of op 36.
   Z. *R.* op 35, en nu gaat de *pion* van 26 *koningin* halen. Zoo de zwarte *R.* van 20 op 21 gaat, dan speelt de witte *koning* op 27 en geleidt zijnen *pion* van 36 naar *koningin*.

Hier moet de zwarte van het houden der *oppositie* afzien, dewijl hij niet achter den *pion* van 26 kan komen,

zonder dien de vrijheid te geven om naar *koningin* te gaan, doch het verlaten van de *oppositie*, op de *perpendiculaire* rij, heeft eene andere *oppositie*, op de *horisontale* rij, ten gevolge, die de zwarte, uithoofde van den *pion* op 26, verlaten moet, en aldus den vijand *het vak van overgang* moet inruimen.

Even zoo moet de witte het winnen indien hij speelde:

1. W. R. op 23.
   Z. *R.* op 21, want de *pionnen* kan hij niet aanvallen, uithoofde hij dan eerst dien van 33 zou moeten gaan nemen, waardoor die van 26 ruim baan zou krijgen om naar *koningin* te gaan, en daarom moet hij de *oppositie* houden.
2. W. R. op 24.
   Z. *R.* op 13 of *R.* op 29 of *R.* op 12, 20 of 28; op 22 durft hij niet te gaan, dewijl hij dan den *pion* van 26 niet meer zou kunnen inhalen.
3. W. R. op 31 of R. op 15 of R. op 31, 20 of 28.

Bij al deze *zetten* moet de witte, in den volgenden of in den naastvolgenden *zet*, de *oppositie* hernemen, en den zwarten noodzaken om die, wegens den *pion* op 26, te verlaten, waardoor hij weder op het vorenstaande spel terug komt, en eindelijk den *pion* van 26 naar *koningin* zal geleiden.

Wanneer nu de partij aldus staat: witte *koning* op 48 en vier *pionnen* op 24, 34, 41 en 43, en de zwarte *koning* op 46 met eenen *pion* op 26 en een op 16, dan zal men het volgende daaruit kunnen opmaken: dat voor den witten: 1°. met den R. naar 32 te gaan niet raadzaam is, want dit zou het verlies van den *pion* op 24, welke de *oppositie* breekt, naar zich slepen, dewijl de vijand dan meester van *het vak van overgang* op 23 zou worden.

2°. Dat zoo hij den *pion* van 41 of dien van 43 opofferde, om dien van 34 vrij te maken, volgens den regel op bladz. 363 voorkomende, dat namelijk een gelijke afstand van de randrij der beide *pionnen*, aan beiden de gelegenheid geeft om *koningin* te halen, hij daardoor den *nazet* zou krijgen, waardoor de zwarte *pion* op 59 *koningin* ha-

lende, den witten *koning* door den *pion* op 24 te nemen, oogenblikkelijk zou *mat* zetten, terwijl dezelve op 57 *koningin* haalde, hij in geen minder gevaar zou zijn van zeer spoedig door onophoudelijk *schaak* geven te worden *mat* gezet.

3°. Dat alzoo de partij, voor den witten, niet te winnen is en zijn eenig redmiddel daarin bestaat, om te beproeven of hij den vijand door eene onafgebrokene *oppositie* kan vasthouden; dit hangt voornamelijk af van het goede spel des *konings*. Wanneer derhalve de witte *koning* op 56 gaat, dan heeft de zwarte *koning* negen *zetten* noodig om den *pion* van 16 door te voeren doch de witte *koning* heeft elf *zetten* noodig eer hij dien van 41 of 43 kan doorvoeren. Wilde daarentegen de zwarte *koning* den *pion* van 26 doorbrengen, dan heeft hij daartoe elf *zetten* noodig, terwijl de witte slechts negen *zetten* behoeft te doen om den *pion* van 24 tot *koningin* te brengen. De zwarte zal dus bij voorkeur naar den *pion* op 16 gaan, en dus blijft er voor den witten niets anders over dan de mogelijkheid te beproeven of hij den *pion* van 16 kan beletten om *koningin* te halen en daardoor *remise* te maken, en dit is mogelijk dewijl de *pion* op de randrij staat, hetgeen het geval niet zou zijn zoo hij midden op het bord stond. Er moet derhalve op de volgende wijze gespeeld worden:

1. W. R. op 40.	Z. *R*. op 38.
2. W. R. op 32.	Z. *R*. op 30.
3. W. R. op 40.	Z. *R*. op 23.
4. W. R. op 39.	Z. *R*. op 24 neemt P.
5. W. R. op 30.	Z. *R*. op 32.
6. W. P. op 33.	Z. *P*. op 33 neemt P. waarop beiden *koningin* gaan halen.

Wanneer zij nu beide *koningin* gehaald hebben, dan is de zwarte aan den *zet* en dan kan hij op de volgende wijze spelen:

a.) *D*. op 43 neemt den *pion*, dan zet hem de witte, met zijne *koningin* op 56 *mat*.

b.) *D*. op 25 *schaak*, de witte *dekt* deze *schaak* met zijne *koningin* op 29, en zoo de zwarte nu de *koninginnen*

tegen elkander ruilde, dan zou de *pion* van 43 ongehinderd *koningin* gaan halen. Zoo daarentegen de zwarte zijne *koningin* verzet, dan speelt de witte *koning* op 22 of 58 en geeft daardoor *schaak* met de *koningin*, waardoor hij de partij *remise* kan houden.

c.) *D.* op 62 *schaak*, dan *dekt* de witte met zijne *koningin* op 38, en zoo dan de zwarte *D.* op 48 *schaak* geeft, dan gaat de witte *koning* op 37, waar hij alle aanvallen van de *D.* door middel van zijne D. kan *dekken*, en wanneer de zwarte den aanval staakt, op zijne beurt den zwarten *R.* aanvallen en aldus altijd *remise* maken.

d.) Gaat de zwarte *D.* op 63 om daardoor de *mat* op 56 te verhoeden, dan geeft de witte met zijne *koningin* op 5 *schaak*. Zoo de zwarte deze *schaak dekt*, door zijne *D.* op 23 te plaatsen, dan neemt de witte D. de zwarte *D*, en de *pion* van 43 haalt *koningin* op 3, waartegen de zwarte *pion*, van 16, op 63 *koningin* haalt, doch dan is de witte aan den *voorzet* en maakt door onophoudelijk *schaak* geven de partij *remise*. Wanneer de zwarte niet op 23 *dekt*, dan volgt er een onophoudelijk *schaak* geven, dat even goed als *remise* is.

e.) Gaat de zwarte *D.* op 61 om de *schaak* op 5 en de *mat* op 56 te verhoeden, dan geeft de witte D. toch op 56 *schaak*, de zwarte *D.* moet dan op 40 *dekken* en de witte D. neemt de zwarte *D.*, waardoor de witte *pion* van 43 gelegenheid krijgt om *koningin* te halen.

f.) Speelt de zwarte *D.* op 49 om 56 te *dekken*, dan geeft de witte D. op 5 *schaak*, en door onophoudelijk *schaak* geven neemt hij eindelijk den *pion* op 16, als wanneer hij de partij veelligt nog kan winnen.

Ondertusschen zou de zwarte *koning* bij den 5^{en} *zet*, in de plaats van op 32 op 15 kunnen gaan, maar dan speelt de witte:

6. W. R. op 21. Z. *R.* op 23. Zoo hij in de plaats van dit zijnen *pion* op 32 bragt, dan zou de witte R. op 30 gaan en het spel zou dezelfde uitkomst hebben, dewijl de zwarte om den *pion* van 32 niet te verliezen, weder met zijnen *koning* op 24 zou moeten gaan, waarna de

witte *pion* op 33 gaat en dus beide de partijen *koningin* halen, de zwarte kan dan op 25 of 62 *schaak* geven, doch dan *dekt* de witte D. op 29 of 38, in het eerste geval kan de zwarte geen *schaak* meer geven en ook den *pion* op 43 niet nemen, de *koningin* ga dus waar zij wil, de witte geeft op 22, 38 of 45 *schaak* of anders op 8 *mat*, in alle geval is het *remise*. Geeft de zwarte *D.* op 62 *schaak*, dan *dekt* de witte D. op 38, zwarte *D.* op 48, witte R. op 37 en dan kan de *koningin* den *koning* tegen alle aanvallen beschermen.

En welke andere *zetten* de zwarte ook nu moge doen zij zullen altijd dezelfde gevolgen hebben.

Men zoude zeggen dat het vorenstaande overzigt alle mogelijke gevallen in zich begrepen had, doch dit is zoo niet, want de witte heeft den regel, op bladz. 100, nopens de *pionnen* aanbevolen, uit het oog verloren, namelijk het vak waarop zijn *pion koningin* haalt, dat is vak 2, in aanmerking te nemen, en welke de gevolgen kunnen zijn wanneer men op dat vak *koningin* haalt. Zoo hij dit berekent dan zal hij zien dat wanneer hij op 2 *koningin* haalt hij dan vak 38 bedreigt en dat hij dus, zoo hij den vijandelijken *koning* op 38 kan lokken, den vijandelijken *pion* van 26 gerust *koningin* kan laten halen, dewijl hij door met de *koningin* op 2 *schaak* te geven, niet alleen het nadeel van den *nazet* vergoed ziet, maar zelfs de partij moet winnen, zoo als men zich zal kunnen overtuigen, wanneer men de beste *zetten* opzoekt, want de *pion* van 24 moet dan ook *koningin* halen en die op 43 moet *gedekt* worden. Wanneer de vijand dit ook mogt zien en dus als de witte *koning* op 40 gaat zich niet op 38 plaatst, zoo moet hij, als hij zich op 45, 53, 54 of 55 plaatst altijd de partij verliezen dewijl de witte nu *pion* van 24 tot *koningin* kan brengen, hij moet dus op 37 gaan, als zijnde dit zijnen besten *zet* dewijl hij ook van daar den *pion* op 16 kan blijven *dekken*. Doch nu speelt:

1. de W. R. op 39, de *oppositie* nemende.
 Z. *R.* op 29.
2. W. R. op 46, nu gaat de zwarte *koning* naar zijnen

pion op 16 om dien van 24 te nemen, terwijl de witte *koning* zich van den *pion* op 26 gaat meester maken, en als dan de beide spelers *koningin* gehaald hebben, dan zal de *positie* zijn als volgt: De witte R. op 35., D. op 2 en P. op 41 en 43, of R. op 26, D. op 3 en P. op 34 en 41, en de zwarte *R.* op 23 en D. op 64.

Maar zoo de zwarte zijnen *pion* op 26 had willen *dekken* dan zou hem dit toch niet hebben gelukt, want de witte is even zoo spoedig bij den *pion* als de zwarte en dan schiet de zwarte te kort.

Hieruit wordt nu weder bewezen, hoe dikwerf eene reddelooze partij, door het naauwkeurig berekenen van alle mogelijkheden, het maken van juiste berekeningen en een goed aanvoeren van de *stukken*, eene voordeelige wending kan nemen en tevens wordt daardoor aangetoond hoeveel het op het spel des *konings* aankomt, dewijl hier elke verkeerde *zet* onherstelbaar is.

Hebben wij gezien hoedanig het mogelijk is om de verloren *oppositie* weder te krijgen en daardoor onze overmagt, welke door het verliezen van de *oppositie* werkeloos werd, op nieuw weder in werking te brengen, dan moeten wij nu onderzoeken, hoedanig wij, bij eene verlorene *oppositie* de overmagt van den vijandelijken *koning* werkeloos kunnen maken. Dit is uitvoerbaar, door eene *oppositie* in eene andere rigting, hetgeen men *contra oppositie* zou kunnen noemen en die kan worden voorbereid door het spelen van onzen *koning* schuin tegen over dien van den vijand en aldus in eene *diagonale positie*. Men zie bij voorbeeld Tabel E. N°. 29, hier moet de witte R. op 37 gaan, in de plaats van 39, dewijl hij wegens den *pion* op 26, de *oppositie* op de rij van 33 naar 40, zou moeten opgeven en daarom tracht hij nu de *oppositie* op de *perpendiculaire* rij te winnen, wanneer er nu gespeeld wordt:

1. Z. *R.* op 22. W. R. op 38, herneemt weder de *oppositie*.
2. Z. *R.* op 21. W. R. op 37, behoudt de *oppositie*.
3. Z. *R.* op 22, dewijl deze niet op 20 kan komen wegens den *pion* op 27.

W. R. op 38.

4. Z. *R.* op 23 W. R. op 37, waardoor weder hetzelfde spel ontstaat.

Wanneer de zwarte zich achter zijne *pionnen* begeeft dan volgt hem de witte in eene verwijderde *oppositie* om den vijandelijken *koning* steeds terug te houden: speelde de

1. Z. *R.* op 31 of op 32, dan zou de W. R. op 29 of 30 gaan, waardoor hij de *contra oppositie* wint.

Zoo de zwarte op 24 of 16 ging, dan moest de witte R. op 29 of 30 gaan, waardoor de *contra oppositie* blijft voorbereid en altijd bij hetzelfde spel moet ontstaan, waarbij de witte *koning* evenwel altijd in de mogelijkheid blijft om den *pion* van 26 in te halen, wanneer deze wilde doordringen. Zoo de zwarte R. naar 14 of 15 ging dan neemt de witte *oppositie* op 30 of de *contra oppositie* op 29.

Wanneer wij nu die zelfde *positie* nader aan de *perpendiculaire* randrij brengen en wel aldus: zwarte *R.* op 19 en twee *pionnen* op 23 en 32, en witte R. op 36 met *pion* op 31, dan moet er gespeeld worden: W. R. van 36 op 37 om de *contra oppositie* voor te bereiden.

Z. *R.* op 20 of op 12 of *R.* op 26 of op 27.

W. R. op 36 of op 28 herneemt de *oppositie*. „ R. op 28 of op 29 neemt de *contra oppositie*.

of Z. *R.* op 11 of op 10 of op 18.

W. R. op 29 of op 28 of op 36 en hij houdt dus door eene voorbereide *contra oppositie* den vijand altijd in bedwang.

Men zal gemakkelijk bij dit en bij het voorgaande geval begrijpen dat men de *contra oppositie* blijft houden, zoo lang als het ten aanzien van den *pion* op 32, zonder gevaar kan geschieden en wanneer die oogenblik daar is, dan herneemt men de *oppositie* om den vijand steeds te blijven weerhouden. Men wachte zich bij voorbeeld van niet verder links af te gaan dan op de *perpendiculaire* rij van 4 op 60 en de *horisontale* rij, van 25 op 32 niet te overschrijden.

Doch in het vorenstaande voorbeeld als de zwarte *R.* op 10 en de witte R. op 28 gegaan is, dan kan de zwarte

zich op de rij van 1 tot 8 begeven, waar de witte hem om des *pions* wille niet kan volgen en dan moet men zeer voorzigtig spelen, opdat de vijand geene *oppositie* zou kunnen nemen of eene *contra oppositie* voorbereiden maar integendeel dat men hem daar steeds mede blijven bedreigen. Eene enkele onvoorzigtigheid hierin, en zijn *pion* gaat naar *koningin* zoo hij derhalve op 3 ging, dan moet de witte R. op 37 terug gaan.

Z. *R.* van 3 op 4   of *R.* op 12 of op 10 of 11.
W. R. van 37 op 36 in ver- „ R. op 28 „ op 28 „ 29.
    wijderde *oppositie*.

Wanneer de zwarte *R.* van 3 op 2 ging, dan moet de witte R. spelen van 37 op 36.

Z. *R.* van 2 op 9 of op 1, de overige vakken zijn
W. R. van 36 op 29 „ op 37.   reeds onderzocht.
Z. *R.* van 9 op 17 „ op 17.
W. R. van 29 op 37 „ op 37.

Indien de zwarte langs de randrij naar zijnen *pionnen* wilde gaan, dan volgt hem de witte in verwijderde *oppositie* steeds op 37 en 38 blijvende en houdt zich steeds in de nabijheid van 46 ten einde hij dit vak, zoodra als de zwarte *koning* zich op 14 plaatst, zou kunnen bezetten, waardoor hij weder eene verwijderde *oppositie* verkrijgt vanwaar hij, zoodra de zwarte op 21 of 20 komt, weder in *oppositie* kan treden op 37 en 36.

Om intusschen op deze wijze des vijands overmagt in bedwang te houden, is het volstrekt noodig dat onze R. in zijne bewegingen niet gehinderd worde door andere *stukken* of van de onzen of van die des vijands. Wanneer bij voorbeeld de *stukken* in dier voege stonden, Z. *R.* op 36 en twee *P. P.* op 34 en 41, en W. R. op 51 en een P. op 42 dan kon de witte *koning* niet op 50 gaan om de *contra oppositie* voor te bereiden en weldra zou het spel verloren zijn, even zoo zou het zijn, indien de *stukken* stonden, als volgt: witte R. op 45 en P. op 35 en zwarte *R.* op 30 met twee *P. P.* op 27 en 34, waar de witte R. wel de *contra oppositie* op 44 kan voorbereiden maar die niet op 36 kan nemen en zoo dan de zwarte *R.*

op 38 gaat zou hij de partij spoedig winnen. Maar wanneer men het spel aldus speelt: W. R. op 21 en twee P. P. op 26 en 33, en zwarte *R.* op 11 en twee *P. P.* op 18 en 25 dan zou het den zwarten *koning* weinig helpen zoo hij de *contra oppositie* op 3 voorbereidde, en die ook wezenlijk nam, wanneer de witte *koning* op 20 ging, door zich op 4 te plaatsen, dewijl de witte *koning* dan de *pionnen* op 18 en 25 van achteren kan aanvallen, en dezelven nemen waardoor de witte *pionnen* in de gelegenheid komen om voorwaarts te rukken en *koningin* te halen.

Wij zullen nu, na de regelen onderzocht te hebben volgens welken de *koning* tegen den *koning* spelen moet, ook beproeven hoe derzelver aanval en verdediging ondernomen moeten worden.

Eerste geval, om een *stuk* of een vak, hetgeen op hetzelfde uitkomt in bezit te nemen, hebben beide de *koningen* zoo wel hij die aanvalt als hij die verdedigt, een vak van toegang.

Het in bezit nemen daarvan kan alleen geschieden door den *koning* die het laatste zijn vak van toegang bereikt; en het niet in het oog houden van dezen regel doet menig eene partij verliezen. Men beschouwe Tabel E. N°. 50 en de *positie* van de beide *koningen* op 25 en 59 en de *pionnen* op 35, 42 en 43, dan blijkt het terstond dat 41 het beslissende vak is, waarvan het bezit den zwarten de overwinning verzekerd en den witten in staat stelt om de partij *remise* te maken, want zoo de zwarte *koning* dit vak bezet dan speelt hij zijnen *pion* van 42 op 50 en brengt dien tot *koningin*. Indien de *positie* meer achterwaarts stond, bij voorbeeld: zwarte *R.* op 17 en twee *P. P.* op 19 en 26, en witte R. op 59 en P. op 27, dan is 25 het beslissende vak, hetgeen door den zwarten *koning* wordt ingenomen, die dan vervolgens speelt:

1. Z. *P.* op 34. W. R. wat hij wil.
2. Z. *R.* op 26, waarna hij den *pion* op 27 neemt en ongehinderd *koningin* gaat halen.

Zoo de witte *koning* op 42 stond en hij wilde op 35 gaan om zijnen *pion* te *dekken*, dan zou de zwarte *koning* in

plaats van op 26 te gaan, zich op 33 plaatsen en den *pion* van 34 naar *koningin* geleiden.

Men zal ligt begrijpen dat om 41 te bereiken, de zwarte zijn vak van toegang op 33 en de witte op 50 vindt, maar zoo deze laatste terstond op 50 gaat dan plaatst zich de zwarte *koning* op 33 en de witte moet terug, waardoor de zwarte 41 kan bemagtigen, de witte moet aldus eerst op 58 gaan en zoo de zwarte *koning* zich dan op 33 plaatst dan gaat de witte, met den *nazet*, op 50.

Om het belangrijke van dezen regel nog beter aan te toonen vindt men op Tabel E. N°. 31 een voorbeeld; hoe onverschillig het ook moge schijnen dat de witte *koning* hier op 55 gaat, zoo is dit juist de reden dat hij de partij moet verliezen, daar het veelligt *remise* zou worden zoo hij op 62 of 64 ging, want het spel van den witten geeft aan den vijand drie punten van aanval; als:

1°. In het midden op het beslissende vak, of op den *pion* op 30, waarvan het vak van toegang op 29 is.

2°. Op den regtervleugel, waar 32 het beslissende vak is, dewijl dan de *pion* van 31 vooruit kan gaan, als wordende door den *koning* verdedigt en waardoor dan de *pionnen* van 30 en 48 verloren gaan, het vak van toegang is hier 24.

3°. Op den *pion* van 53 om dien van 45 tot *koningin* te brengen, het vak van toegang is hier 52.

De witte daarentegen heeft, uithoofde dat hij eenen *pion* minder heeft en niet zoo voordeelig staat, slechts twee punten van aanval.

1°. Op den *pion* van 22 over het beslissende vak 32, dewijl 23 het vak van toegang is.

2°. Op den *pion* van 28 en die van 36, waartoe 34 het beslissende vak is, zijnde het vak van toegang 27.

Men volge nu deze aanvallen en beginne met den laatsten. Om den *pion* van 44 tot *koningin* te brengen zijn 15 *zetten* noodig, en daarentegen heeft de vijand slechts 12 *zetten* te doen om den *pion* van 40 door te voeren, deze aanval moet aldus vervallen. Bij de anderen is meer gelijkheid, want de *pion* van 30 kan in 10 *zetten koningin* worden,

de *pion* van 45 heeft even zoo vele *zetten* noodig en daarbij heeft deze den *voorzet*, dewijl de witte een *tempo* verliezen moet, door eerst op 62 of 64 te gaan, het is dus den witten niet te raden om eenen aanval te beginnen hij moet op *remise* spelen.

Wanneer wij nu de aanvallen nagaan dan zullen wij zien dat hier beide de beslissende vakken 30 en 32 door den zwarten in vier *zetten* kunnen bereikt worden en aldus de beide vakken van toegang 29 en 24 in drie *zetten*. De mogelijkheid van de *remise* hangt dus af van de mogelijkheid om den *koning* van 63 met den *nazet*, of als de laatst aankomende, op zijn eenig vak van toegang tot de beide beslissende vakken te plaatsen, dit vak van toegang is nu 39. Dit is evenwel, bij elken *zet*, die meer of minder dan drie schreden ten gevolge heeft, ondoenlijk, en dus kan de witte *koning* niet op 55 gaan, want dan heeft hij slechts nog twee *zetten* te doen, en dit is de reden dat hij eerst op 62 of 64 moet gaan.

Bestond er nu een onderscheid, in den afstand der beide aanvallen, of kon, zoo als hier, de *koning* van 5, langs verschillende wegen, de vakken van toegang bereiken, dan is het begrijpelijk dat de witte toch nooit zijn toegang met den *nazet* bereiken zal, waar tegen de zwarte het zijnen met den *voorzet* bereikt.

Beschouwen wij aldus het spel van den zwarten; hij ziet dat de witte, door den *zet* op 62 of 64, zich den *nazet* wil verzekeren en nu begrijpt hij dat zoo hij onmiddelijk op zijn vak van toegang aanrukt, de witte hem altijd het voortdringen zal beletten en daarom speelt hij nu:

1. Z.	*R.* op 14	of *R.* op 12.
W.	R. op 55	„ R. op 12.
2. Z.	*R.* op 15	„ *R.* op 19.
W.	R. op 46	en nu mag hij voor- of achterwaarts gaan, hij komt altijd te vroeg of in het geheel niet op 39.
3. Z.	*R.* op 16	en dan ontstaat hetzelfde geval, dat namelijk de witte, te vroeg of in het geheel niet op 39 komt, en dus zijn in

beide de gevallen de beslissende vakken voor hem verloren, en zoo derhalve de zwarte opmerkzaam is en niet blindelings voortrukt, dan ziet men hoe noodig het voor beide de partijen is, dat zij goed spelen en eene juiste berekening maken, om zich behoorlijk te verdedigen of doelmatig aan te vallen.

Tweede geval, om een vak in bezit te nemen heeft de eene *koning* twee en de andere slechts een vak van toegang tot zijne beschikking. De laatstgenoemde moet het verliezen. Men zette het spel op, in voege als volgt: Witte R. op 39 en twee P. P. op 29 en 37. Zwarte *R*. op 23 en twee *P*. *P*. op 21 en 31. Hier is 32 het beslissende vak en het vak van toegang is voor den witten 39 en voor den zwarten 23 en 24. De witte heeft hier, bij den *nazet*, zijn vak van toegang bezet, doch de zwarte gaat nu op zijn tweede vak van toegang (24) en nu moet de witte *koning* van 39 terug, waardoor hij zijne *pionnen* op 29 en 37 moet verliezen, terwijl de zwarte eenen van zijne *pionnen* tot *koningin* kan geleiden.

Derde geval, beide de *koningen* hebben twee vakken van toegang om tot het beslissende vak te naderen. Wanneer beide goed spelen dan is het *remise*. Men kan evenwel beproeven om den vijand tot het doen van eenen verkeerden *zet* te verleiden, om hem daardoor zijn vak van toegang te doen verliezen en dan is het spel beslist. W. R. op 53 en vier *pionnen* op 29, 36, 44 en 48. Z. R. op 31 en vijf *pionnen* op 13, 21, 32, 38 en 40; hier is het behoud of het verlies van den *pion* op 38 beslissende, voor eene van de twee partijen, en dus is 37, het beslissende vak voor den witten. De vakken van toegang voor den witten zijn, 46 en 8, en voor den zwarten 23 en 31. Speelde nu de witte R. op 46, dan moet de zwarte *R*. op 30 gaan, en dan zal elk een zien dat de partij onbeslist moet blijven; maar wanneer er aldus wordt gespeeld:

. W. R. op 54, dan moet de zwarte *R* op 30, 25 of 24 gaan; gaat hij op 30, dan moet de witte R. meester worden van 37, doch gaat hij op 25 en op den volgenden zet op 30, dan wordt de partij *remise*.

Vierde geval, beide de *koninginnen* hebben verscheid ne vakken van toegang. Wanneer hier de verdediger *koning* geen middel vindt, om door eene aanhouden *oppositie* den vijand van zijnen *pion* af te houden, dan m hij het spel verliezen. Dit vindt men wanneer men *stukken* aldus opzet: W. R. op 15, en twee P. P. op en 43. Z. *R.* op 11, en *P.* op 27; dat de *pion* op 4 zoowel bij den *voor-* als bij den *naset* het spel moet wi nen, dewijl deze *pion* de *oppositie* van den zwarten, bre hetgeen men gemakkelijk zal kunnen zien; maar zet m daarentegen het spel op zoo als volgt: W. R. op 14 twee P. P. op 34 en 42. Z. *R.* op 12, en een *P.* 26, dan is de partij *remise* als de witte den *voorzet* hee dewijl de zwarte hem altijd in *oppositie* kan houden.

Het blijkt duidelijk, dat de zwarte zijnen *koning* op heeft gebragt, omdat hij begreep, dat een aanval op pionnen niet alleen vruchteloos zou zijn, maar dat dit h verlies van de partij ten gevolge zou hebben, want hij k den *pion* op 42 niet naderen zonder dat de witte R. 27 komt. waardoor de *pion* van 34 tot *koningin* zou k men. Is de witte daarentegen zoo onbedachtzaam, dat h in de plaats van met zijnen *koning* op 14 en 22 beurteling te gaan, op de volgende wijze, speelt

1. W. R. op 22.	Z. *R.* op 20.
2. W. R. op 30.	Z. *R.* op 28.
3. W. R. op 22.	Z. *R.* op 36.

dan ga de witte R. waar hij wil, de zwarte neemt d beide *pionnen* en haalt *koningin*.

Men volge dus in dergelijke gevallen den regel, dat men niet van zoodanige vakken verandere waarop men geen ge vaar te vreezen heeft.

Vijfde geval, de beide *koningen* zijn zoodanig geplaatst, dat er geene *oppositie* kan genomen worden. Bij voor beeld: zwarte *R.* op 26 en *P.* op 28, witte R. op 38 en P. op 36. Wat zou hier het beste spel voor den witten zijn den *pion* van 28 aan te vallen door den R. op 29 te plaatsen, of ter eigene verdediging met den R. op 45 te gaan wanneer men de beslissende vakken en de vakken van toe-

gang onderzoekt, dan zal men zien dat geen van beiden gedaan moet worden, want de beslissende vakken zijn 28 en 36, en de vakken van toegang voor den witten 29 en 21, en voor den zwarten 19 en 20 naar 28 en naar 36, voor den witten 45 en 44, en voor den zwarten 35 en 43, om nu deze vakken van toegang te bezetten, hebben de beide *koningen* altijd twee vakken open, namelijk de witte 30 en 38 of 46, en de zwarte 34 en 42 of 18. Hij van beiden die nu het eerste een van deze vakken onbruikbaar maakt moet de partij verliezen. Wanneer dus de witte op 29 gaat dan verliest hij den toegang over 30 en daarbij den *pion* van 36, dewijl de zwarte op 35 gaande het nemen van den *pion* op 28 belet. Gaat de witte op 45 dan verliest hij den weg over 46, en de zwarte op 35 gaande kan dan den *pion* op 36 nemen en dan kan de witte het alleen nog *remise* maken, wanneer hij zijnen *koning* op 53 speelt.

De witte kan dus niet beter spelen dan R. op 30. Wanneer nu de zwarte den misslag begaat, van te willen aanvallen of verdedigen en zich dus op 35 of 19 plaatst, dan gaat de witte op 29 en neemt den zwarten *pion*, de zwarte moet dus op 18 gaan, als wanneer de partij *remise* blijft.

Stonden ondertusschen de *koningen*, de witte op 26 en de zwarte op 38, dan moet hij die den *voorzet* heeft het spel winnen, wanneer hij de diagonale rij bezet en aldus de witte R. van 26 op 19, en nu moet de zwarte, om den *pion* van 28 te *dekken* op 37 gaan, als wanneer de witte R. op 27 gaat en dan den *pion* op 28 kan nemen. Stond de witte *koning* op 45 en de zwarte op 21 bij hunne *pionnen*, dan zou alleen hij verliezen, die bij den *voorzet* regts of links, zijdwaarts speelde, (waarvan wij het onderzoek overlaten aan den lezer, die de reeds aangegevene regelen heeft beoefend.) In dit geval ga men achterwaarts om de verwijderde *oppositie* te nemen, of anders schuin voorwaarts en aldus hier W. R. op 38, neemt nu de vijand de *oppositie* door op 22 te gaan, dan gaat de witte zeer gerust naar 39, want de zwarte kan dan noch op 29 noch op 30 komen. Wanneer hij nu de *oppositie* liet va-

ren en weder op 21 ging, dan moet de witte op 31 gaan om de *contra oppositie* te nemen, want de zwarte *R.* gaat dan op 20 en dan plaatst zich de witte op 22, als wanneer de *pion* van 28 stellig verloren zou zijn. Wanneer de beide *koningen* op 7 en 63 stonden, dan moet hij, die den *nazet* heeft, de partij verliezen of die hoogstens *remise* maken, want dan speelt de witte R. op 55, waardoor hij de meest verwijderde *oppositie* krijgt, en daardoor wordt hij meester van de rij van 33 op 40, waarna hij de zoo even aangehaalde *contra oppositie* bewerkt en daardoor de partij moet winnen, zoo de zwarte niet door het bezetten van 11 *remise* kan maken. Stonden de beide *koningen* op 4 en op 60, dan zou het spel altijd, op eene van de reeds behandelde *positien* terug komen, en stonden de *koningen* anders om, en derhalve de witte op 4 en de zwarte op 60, dan ziet men duidelijk en klaar dat hij die den *voorzet* heeft de partij moet winnen.

Wanneer men nu den witten R. op 38 en twee P. P. op 28 en 35 plaatst, en den zwarten *R.* op 17 met twee *P. P.* op 20 en 27, dan zal men zien, dat hij die zijne *pionnen* wil verdedigen de partij moet verliezen, want de zwarte kan zijne *pionnen* slechts op 11, 12 en 13 verdedigen, doch de vakken van toegang voor den witten 19 en 21, kan hij niet bezetten, waardoor de *pion* op 20 altijd verloren gaat en daardoor ook die op 27. Dit zelfde geval vindt ook plaats, wanneer de witte zijne *pionnen* wil dekken, en derhalve moeten bij zoodanig eene *positie*, beide de partijen aanvallender wijze handelen, in welk geval de witte den *voorzet* hebbende zal moeten winnen, dewijl zijn *pion* op 28 nader bij de randrij staat dan de zwarte op 27; wanneer de witte den *nazet* heeft moet het spel *remise* worden, dewijl dan de beide *pionnen* te gelijk *koningin* halen.

Zesde geval, een *pion* en de *koning* tegen den *koning*.

In het derde hoofdstuk bladz. 77 hebben wij gezegd onder welke voorwaarde de *pion* alleen *mat* kan zetten, namelijk zoo hij achter zijnen *koning* staat en deze de *oppositie* kan nemen, hieruit volgt, dat er *positien* zijn waarin

deze voorwaarden niet kunnen plaats hebben, of zoo zij al kunnen bestaan, dan ook kunnen verijdeld worden en het spel dat men dan te volgen heeft, laat zich vrij gemakkelijk begrijpen en ophelderen, door hetgeen wij tot nu toe over de *oppositie* gezegd hebben, waaruit wij dan tevens regelen, daarop toepasselijk, kunnen afleiden. Wanneer men bijvoorbeeld: eenen witten *pion* op 14, den witten *koning* op 23 en den zwarten op 6 plaatste, en men geve dan den witten den *voorzet* dan is het voor dien *pion* onmogelijk om *koningin* te halen, want zoo de witte *koning* op 22 gaat is het *pat* en verlaat hij den *pion* dan wordt hij genomen. Het komt er nu op aan om te onderzoeken of er mogelijkheid is, om deze *positie*, wanneer dezelve ons voordeelig kan zijn, te doen ontstaan. Het bezetten van het vak waarop de *pion koningin* moet halen is daartoe onvermijdelijk, maar hoe? — den *koning* daar terstond henen te brengen helpt niets, want men moet het bij den volgenden *zet* toch weder verlaten, en wanneer dan de vijandelijke *koning* met zijnen *pion* de laatste rij op een na bereikt heeft, dan zou hij ons zeer spoedig de vakken van toegang tot dat vak afsnijden. Zullen wij de *oppositie* tegen den vijandelijken *koning* steeds willen houden? dat kan ook niet gaan, want wij moeten dezelve toch altijd weder verliezen, dewijl hij de beschikking over twee *stukken* heeft, die hij beurtelings of dan wanneer het hem goeddunkt kan spelen, het eenige wat ons dus overblijft is de *oppositie* tegen den *pion* te nemen, want men plaatse bij voorbeeld den witten *koning* op 63, den zwarten op 39 en zijnen *pion* op 47. Wat moet nu de zwarte spelen? zijnen *koning* op 46, dan gaat de witte *koning* op 62. Wanneer nu de zwarte zijnen *pion* op 55 speelt, dan gaat de witte *koning* weder op 63, als het vak waarop de *pion koningin* moet halen, en dan is de *positie* zoo als hierboven is opgegeven. Maar daar ondertusschen de regel omtrent het zich tegen den *pion* en *oppositie* stellen, aan uitzonderingen onderhevig is, bij voorbeeld: wanneer de witte *koning* op 60, de zwarte op 43 en zijn *pion* op 44 staat, als wanneer de zwarte *pion* op 52 gaat, waardoor de witte *koning* wordt

gedwongen op 53 te gaan, en waarop de zwarte *koning* op 51 gaat, waardoor de witte *koning* verhinderd wordt om naar 60 terug te keeren, hoewel deze zelfde *positie* eene rij meer achterwaarts *remise* veroorzaakt, waarvan wij het onderzoek aan den lezer overlaten, zoo is de veiligste weg om de mogelijkheid of de onmogelijkheid om *koningin* te halen, te berekenen, daarin gelegen dat men het derde vak voor den *pion* in het oog houde. Wanneer men zijnen *koning* daar kan brengen, dan kan de vijand de *oppositie* niet nemen, en dan kan zijn *pion* geene *koningin* halen. Om dit nu te bewerken, moet men zijnen *koning* aan geene *oppositie* bloot stellen, maar integendeel de *oppositie* trachten te nemen, hetzij op drie, vijf of zeven vakken afstands, en wel zoodra als men daartoe de gelegenheid krijgt. Wanneer men het *veertiende geval* van § 6 nagaat, dan zal men zien, uit de daarbij aangegevene vakken, dat het derde vak door den *pion* te bereiken is, zonder dat de vijand de *oppositie* kan nemen, dan verbeelde men zich nog eene rij meer op het schaakbord, en zoo dit onder de aangegevene voorwaarden, te bereiken ware, dan blijft de partij *remise*. Heeft men nu deze *positie* verkregen, dan is er, om die te behouden, niets anders noodig dan beurtelings den *koning* en den *pion* eene *oppositie* te geven; om nu den *pion* zeker door te brengen, wanneer het den *koning* van dezelfde kleur gelukt is, om den vijand op het derde voorvak *oppositie* te geven, dan moet de *koning* terstond, zoo na bij het vak, waar *koningin* gehaald zou kunnen worden, gaan, als hij zonder gevaar voor den *pion* doen kan en dezen daarna doen aanrukken, tot dat deze weder in veiligheid is, en dan weder den *koning* doen voortgaan, opdat deze het bezetten van het vak waar *koningin* gehaald kan worden, in zijne magt hebbe. Wanneer de lezer dit naauwkeurig, en op alle mogelijke wijze onderzoekt, zal hij van de waarheid, van dezen regel overtuigd worden. Ten aanzien van de *pionnen* des *torens* is zulk eene groote berekening onnoodig, want wanneer men daar, ook bij den laatsten *zet*, het vak, waarop *koningin* gehaald kan

worden, bezetten kan, dan wordt de *pion* terug gehouden, al stond hij ook onmiddelijk daar voor. Zoo de *pion* dus zal doorkomen, dan moet zijn *koning* het vak, naast dat waarop *koningin* gehaald moet worden, kunnen bezetten doch is hem dit ontoegankelijk, dan kan hij, voor eenen *pion* geene plaats maken om *koningin* te halen. Men plaatse den zwarten *koning* op 8, den witten op 23, en eenen *pion*, van dezelfde kleur op 32, en dan kan men zich daarvan overtuigen.

Zevende geval. Verdubbelde *pionnen* en *koning* tegen *koning* moeten altijd winnen, want hoezeer op Tabel E. N°. 32 de *koning* op 2, de voordeeligste standplaats heeft om zich *pat* te laten zetten door den *koning* op 19 en den *pion* op 10, zoo moet hij toch, dewijl de witten zijnen *pion* van 34 kan spelen, naar 9 wijken. Stond echter de *pion* op 14 en de andere *pion* op 30 dan zou de zwarte *koning* op 6 *pat* moeten worden, want de witte moge spelen wat hij verkieze, zijnen *koning* van 32 naar 22, of zijnen *pion* van 30 op 22, het is en blijft *pat*, maar zoo de witten nog een *stuk* te zijner beschikking had, bij voorbeeld: een *paard* op 42 of eenen *pion* op 56 dan zou hij de partij moeten winnen, doch zoo de zwarte, behalven zijnen *koning*, ook nog een *stuk* heeft dat hij spelen kan, dan kan hij den *pion* beletten *koningin* te halen, doch dan ook moet zijn *koning* onbewegelijk blijven staan, en daaruit kan de witte voordeel trekken, vooral dan wanneer hij deze *positie* te voren berekend heeft, dewijl hij dan met zijn vrij *stuk* den *koning* kan gaan aanranden, of wel te voren zijnen *koning* eene meer voor hem dienstige standplaats hebbe gegeven.

EINDE VAN HET EERSTE DEEL.

Ter Drukkerij

van MENSING en VAN WESTREENEN.

Tab. A.

3. 7. 8

11. 15. 16.

19. 23. 24.

27. 31. 32.

